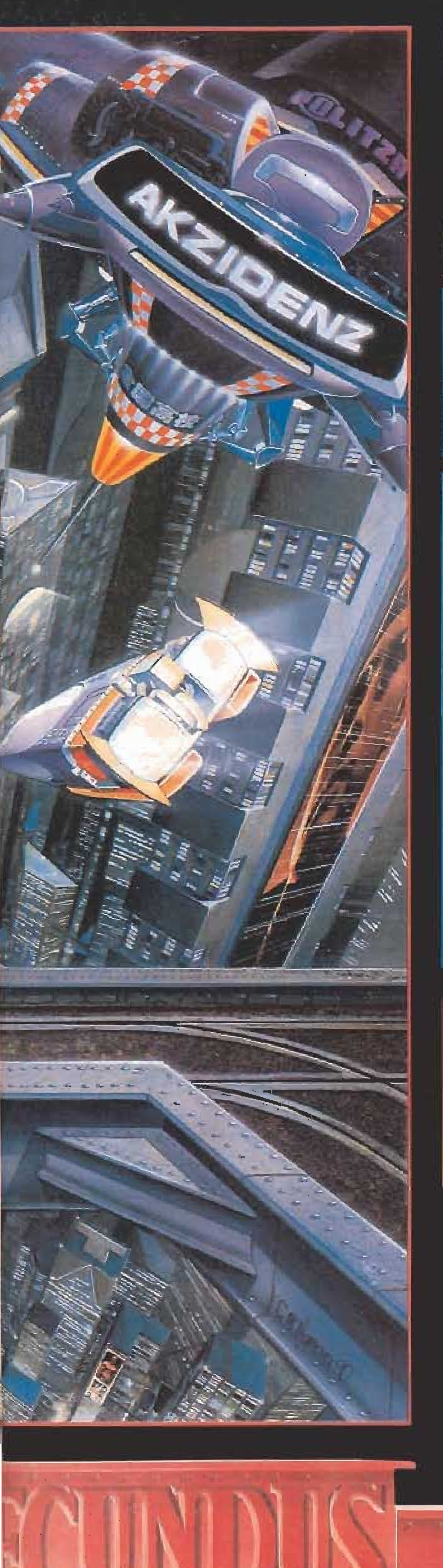


Segunda Época-Número 24
195 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '90
La explosión de los 16 bits
200 NUEVOS JUEGOS
ANGEL NIETO
SITO PONS
Los últimos fichajes del software español
INFESTATION
BOMBER
KID GLOVES
DRAGON'S LAIR
NORTH & SOUTH
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
190 PTAS.
HOBBY PRESS
NIZA'90
Estuvimos en la reunión anual de MIRRORSOFT
Elige tu ¡AVENTURA: tenemos la SOLUCIÓN!
Mapa gigante de JUNGLE WARRIOR

FUTURO..







Lo último en simulación de vuelo.
El tratamiento futurista del programa te permite elegir entre dos aviones diferentes, cuatro campos de batalla y docenas de misiones tacticas.
Combates aéreos, bombardeos estratégicos, ataques con base en tierra o portaeronaves... las posibilidades son infinitas.







- El juego definitivo de artes marciales.
- Batirá todos los records de sus antecesores.
- El más rapido y adictivo de cuantos hayas visto.
- SHADOW WARRIOR es el heroe de los 90.

DISPONIBLE EN SPECTRUM, SPECTRUM + 3, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, COMMODORE, ATARI Y AMIGA



Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.° 24 - Mayo 1990 - 195 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S A
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director
Domingo Gómez

Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12 Telefax 734 82 98

Distribución
Coedis, S A
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S A
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532 Tel. 21 24 64
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información



Controlado por



EN ESTE NÚMERO

El intrépido protagonista de «Dragon's Lair» y su compañera habitual comparten este mes el tema central de nuestra portada con otros cuatro grandes juegos: «Infestation», «Bomber», «Kid Gloves» y «North & South». Cinco estilos distintos, para usuarios con gustos diferentes.



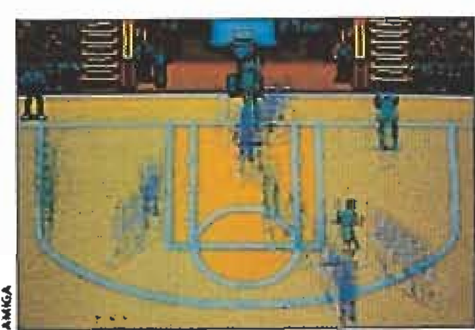
SPECTRUM

MAD MIX II.



ATARI ST.

KLAX



AMIGA

TV SPORT BASKETBALL.



K

DRAGON'S LAIR.



La que se nos viene encima. No os podéis imaginar lo que hemos podido ver en el «Trade Computer Show»; si nos lo dicen de antemano no nos lo creemos. Doscientos juegos, aproximadamente, han desfilado ante nuestros ojos a toda máquina. Junto a espectaculares simuladores de vuelo, trepidantes arcades y simuladores deportivos; el mundial de fútbol ha provocado una increíble avalancha de programas basados en este deporte. Como nota anecdótica señalar que el Amiga parece ser el ordenador de moda en Europa, ya que ha sido el que ha acaparado el máximo número de versiones presentadas. También los programadores españoles han decidido apuntarse a la carrera deportiva y Opera, inaugura un nuevo sello dedicado a publicar juegos deportivos. Este mes os presentamos dos de ellos: uno, ¡inevitable!, sobre el mundial de fútbol, y otro de motociclismo avalado por el campeonísimo Angel Nieto. De fichajes parece que va la cosa; Zigurat le ha cogido el gustillo a los nombres famosos y tras Emilio Sánchez Vicario, han firmado dos acuerdos con sendos personajes populares: Sito Pons y Carlos Sáinz; aunque, ¡lástima!, hasta navidades no podremos ver su buen hacer en la pista de nuestros ordenadores. Como no conviene abusar del deporte, que dicen las malas lenguas que los excesos se pagan, este mes también os tenemos reservada una gran sorpresa: las primeras pantallas de «Mad Mix II», la segunda parte de un estupendo arcade que sólo mantiene en común con el original el nombre y la idea básica del comecocos. Lo prometido es deuda y como ya os anunciamos el pasado mes nuestra visita a Niza en la presentación de los juegos del grupo Mirrorsoft será detallada en nuestras páginas. Sin embargo, pese a lo dicho, vamos a dejaros a deber un reportaje que os anticipamos en el número anterior: el informe sobre las compañías de software internacionales, continuación del presentado con las compañías españolas, será publicado en breve; nuestro deambular por Europa y sus correspondientes reportajes nos ha obligado a dejarlo para mejor ocasión para evitar el riesgo de que sufrierais una indigestión con tanta compañía. Por supuesto encontraréis también nuestras secciones habituales, que este mes están repletas de actualidad. Hasta el próximo número.

La redacción



FLASH

Agentes secretos en acción

Ocean está dando los últimos retoques a una conversión de la máquina «Secret Agent» (sly spy)» de Data East. Tomamos la personalidad de un agente especial que en nueve niveles de arcade debe vencer al llamado «Consejo para la dominación del Mundo». Cada una de las fases transcurre en un sitio diferente, incluyendo entre ellas: escenas submarinas, carreras de motos y guerra de guerrillas. Este programa saldrá muy pronto para todos los sistemas de 8 y 16 bits.

Otro más de karate



Ocean está a punto de editar en todos los formatos una nueva conversión de otra máquina recreativa; esta vez se llama «Shadow Warriors» y nos lleva a las peligrosas calles de una ciudad cualquiera de Norteamérica en donde, y a través, de seis niveles necesitaremos toda nuestra habilidad como guerreros ninjas para poder sobrevivir. Preparad vuestros joysticks para un programa lleno de violencia y acción.

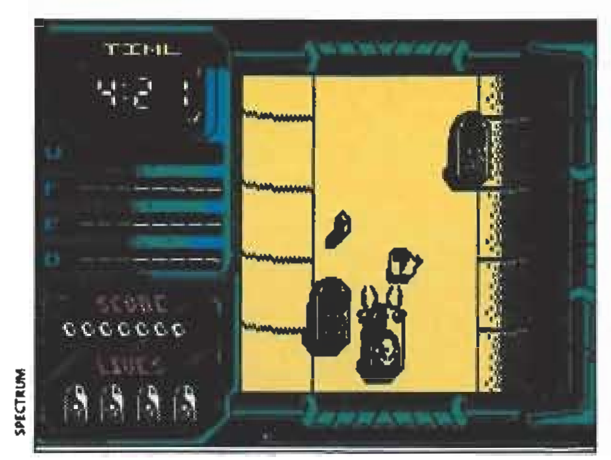
Viajando en el tiempo

«Chronoquest II» es el nombre de una nueva aventura de Psygnosis que está a punto de salir para nuestros 16 bits. Resulta que cuando intentábamos volver a nuestra época la máquina del tiempo se nos ha averiado y nos ha lanzado a un maremágnum de diferentes épocas. ¿Serás capaz de luchar con Ulises? ¿Podrás sobrevivir a un duelo con D'Artagnan?. Para que te hagas una idea de la enorme variedad de escenarios de este juego te diremos que viene en 3 discos para Atari y Amiga y 7 para Pc.

ICE BREAKER

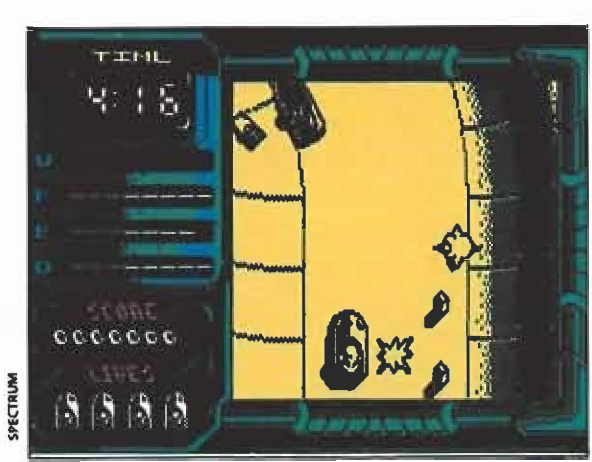
- **TOPO SOFT**
- **Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX**
- **V. Comentada: SPECTRUM**

En el año 4003 la superficie de la Tierra ofrece un aspecto muy diferente al que actualmente conocemos: más de la tercera parte del planeta se halla totalmente cubierta por el hielo, y la población humana ha quedado reducida a unos pocos supervivientes que desafían la muerte a bordo de sus «bobsleighs».



SPECTRUM

Debemos intentar llegar a la terrible máquina avanzando por las pistas a bordo de nuestro vehículo.



SPECTRUM

Seis niveles de dificultad progresiva y con un tiempo límite dan vida al juego.

Muerte sobre el hielo



AMSTRAD

Pese a estar concebido como un arcade, algunos de sus elementos podrían pertenecer a un simulador.

AMSTRAD

Si agotamos la munición podremos reponerla disparando a las cápsulas marcadas con las letra «D».

AMSTRAD

Al elevado número de obstáculos se une la gran cantidad de enemigos presentes en la carrera.

La causante de que nuestro planeta haya quedado convertido en una gigantesca pista de patinaje no es otra que una gigantesca máquina, llamada Corvell, creada, quién sabe por qué maquiavélicas manos, con intención de apoderarse de la Tierra tras exterminar por completo a la raza humana.

Por fortuna la suerte no está todavía totalmente echada, pues ni la glaciación se ha consumado por completo ni todos los humanos han sucumbido al intenso frío. Un pequeño número de hábiles guerreros, entre los cuales por supuesto te encuentras tú, ha logrado superar las adversas condiciones, y a bordo de sus bobsleighs, vehículos especialmente indicados para deslizarse por el hielo, subsisten con la esperanza de poner fin a la terrible catástrofe.

> Para conseguir vidas y tiempo infinito en este trepidante arcade de Topo, cuando te encuentres en el menú principal pulsa simultáneamente las letras que componen la palabra "FIGA". Aparecerá un mensaje, tras él, puedes pulsar una tecla del 1 al 6 para elegir el nivel en que quieres comenzar la partida.

La solución lógicamente pasa por un único camino, localizar el lugar en que se encuentra la máquina Corvell y destruirla antes de que sea demasiado tarde...

El juego

Nuestro objetivo va a consistir por tanto en intentar llegar hasta la terrible máquina, para lo cual vamos a tener que recorrer por completo seis niveles cuya estructura está conformada por pistas muy parecidas a las que se utilizan en las competiciones de bobsleighs. Desgraciadamente, eso sí, además de nosotros y de nuestro vehículo en estas extensas y heladas pistas vamos a encontrarnos no sólo con una más que notable cantidad de obstáculos, sino también con un numeroso ejército de enemigos dispuestos, a toda costa, a evitar que lleguemos hasta nuestro objetivo.

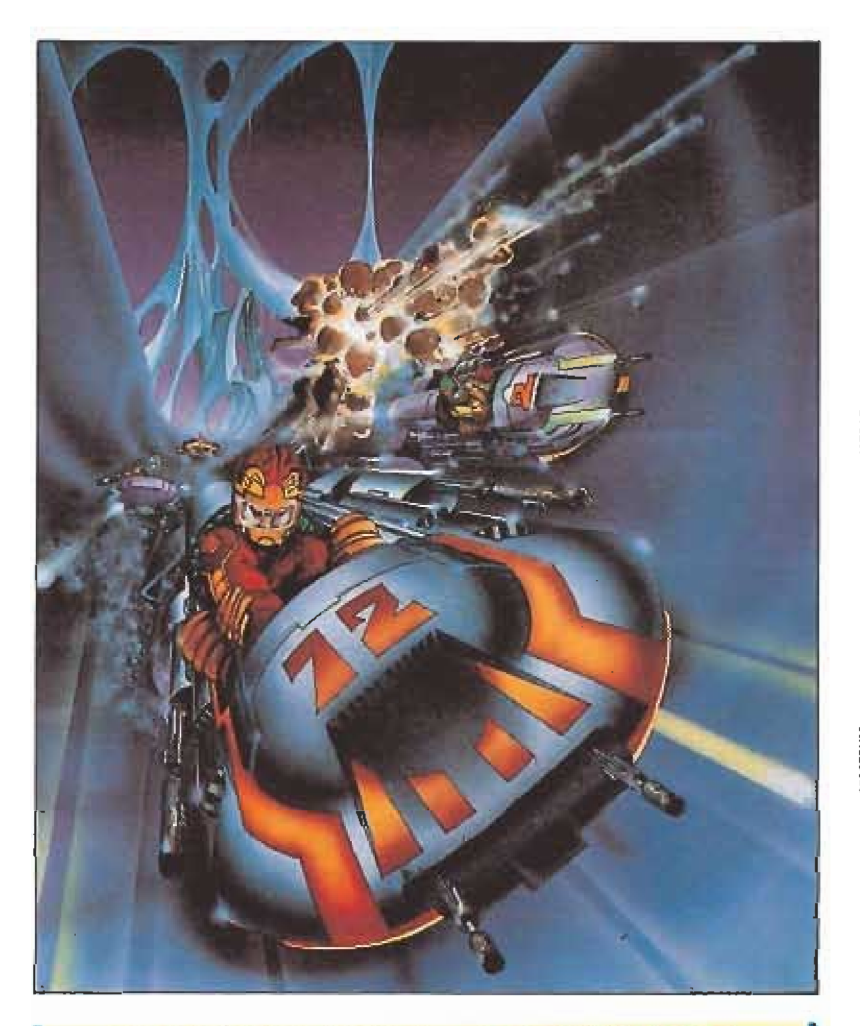
Podemos manejar nuestro bobsleigh a través de los cinco controles que para ello existen; cuatro están destinados a permitirnos mover nuestro vehículo, acelerándolo, frenándolo y desviándolo a izquierda o derecha, mientras que un quinto control nos permite disparar hacia el frente.

En el marcador encontraremos además toda la información necesaria para controlar el desarrollo de nuestra aventura, yendo ésta desde el número de vidas que nos quedan, a la distancia que nos falta por recorrer para llegar al final del nivel en que nos encontramos, el número de puntos que hemos conseguido, nuestra velocidad, y la cantidad de energía, fuel y munición de que dispone nuestro bobsleigh.

Estos tres últimos marcadores son de suma importancia para nosotros, ya que en el caso de los dos primeros su total extinción nos causará la pérdida de una vida, mientras que en el caso del tercero nuestro vehículo quedará momentáneamente indefenso sin posibilidad de disparar. La energía se gasta a medida que entramos en colisión con otros bobsleigh que transitan las pistas, y puede ser recuperada disparando a las cápsulas marcadas con una letra "E". Por su parte el fuel se consume a medida que avanzamos, y puede ser repuesto igualmente disparando a las cápsulas esta vez marcadas con la letra "F". Por último la munición se agota a medida que hacemos uso de nuestra ametralladora, pudiendo ser recuperada disparando a las cápsulas marcadas con una letra "D". En cualquier caso, si nos quedamos sin munición, pasados unos breves instantes la barra del marcador subirá un par de unidades, lo justo para permitirnos realizar unos cuantos disparos.

El único marcador del que no hemos hablado es el que figura en la parte superior izquierda de la pantalla, y como podéis observar se trata de un cronómetro que, en cuenta atrás, nos indica el tiempo que nos queda pa-

> **AMSTRAD**
>
> *Esta versión presenta un «scroll» de pantalla algo más brusco, pero este defecto queda compensado, en cierta manera, por el hecho de que el colorido es mucho más profuso que en la versión Spectrum junto con la sensible mejora sonora tanto en la melodía de presentación como en los efectos durante el juego.*



CONSEJOS y TRUCOS

■ *Procura no conducir alocadamente, sino adecuando tu velocidad a la zona en que te encuentres, aprovechando las zonas con pocos obstáculos para acelerar, reduciendo tu velocidad en las curvas y tramos peligrosos.*

■ *Si te quedas totalmente parado, puedes continuar moviéndote a izquierda y derecha, lo que puedes aprovechar para atravesar cuidadosamente zonas especialmente complicadas.*

■ *Los límites laterales de la pista suelen estar totalmente desprovistos de obstáculos; aprovecha esta circunstancia para transitar por ellos el mayor tiempo posible. ¡Pero cuidado!, acuérdate de volver hacia el centro de la pista en cuanto te aproximes a una curva, o de lo contrario una de tus vidas se esfumará irremisiblemente.*

■ *Utilizar los trampolines suele ser imprescindible, pero hay que tener cuidado de entrar en ellos con nuestro vehículo circulando en línea recta y con la velocidad adecuada. Si entramos torcidos acabaremos estrellándonos sin remedio contra uno de los laterales de la pista, mientras que si lo hacemos demasiado despacio seguramente no conseguiremos pasar por encima de los obstáculos situados detrás de ella.*



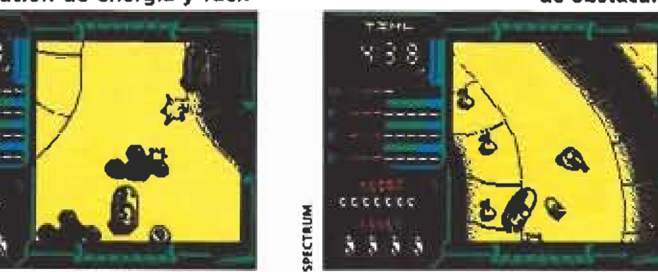
AMSTRAD

Además de vigilar la munición, es preciso tener en cuenta la disminución de energía y fuel.



AMSTRAD

Los trampolines nos permiten superar zonas plagadas de obstáculos gracias al impulso recibido tras el salto.



SPECTRUM

El disparo resultará muy útil para limpiar el camino de algunos obstáculos fijos como los cañones.

SPECTRUM

Aunque los cráteres y los volcanes no son mortales, nos desviarán de nuestra trayectoria.



SPECTRUM

Su nivel de dificultad, en las últimas fases resulta tan elevado como su adicción.

ra intentar completar el nivel en que nos encontramos. ¡Cuidado con esto!, porque si se nos acaba, la partida terminará para nosotros sin más.

Obstáculos y enemigos

Encontraremos multitud de obstáculos en nuestro camino, todos ellos causantes del mismo efecto sobre nuestro vehículo: su total destrucción (o lo que es lo mismo, la pérdida de una vida). La lista queda configurada por sorpresas tales como piedras, bolas flotantes, pivotes, bolas de nieve, banderas y vallas. También hay que hacer mención a los cráteres y charcos de aceite, que aunque no son en principio mortales, pues sólo nos desvían de nuestra trayectoria, pueden serlo en definitiva si al hacerlo nos lanzan contra alguno de los obstáculos mortales.

En cuanto a los enemigos hay que citar en primer lugar a los más numerosos, los otros bobsleighs, que además de restarnos energía al rozarnos, tienen la molesta costumbre de empujarnos contra los obstáculos de la pista. Podemos eliminarlos de distintas formas, comenzando por darles una ración de su propia medicina, es decir, empujándoles nosotros contra los obstáculos, o bien simplemente esperando a que nos adelante para destruirlos entonces con nuestros disparos.

Además de estos, falta hablar de los cañones y los artefactos voladores, más escasos que los anteriores pero también más peligrosos. Los cañones nos disparan incesantemente en cuanto nos colocamos en su radio de tiro, y nos restan energía con sus impactos. Afortunadamente podemos destruirlos fácilmente con uno de nuestros propios disparos.

Los artefactos voladores recorren linealmente la pantalla de uno a otro lado, y pueden costarnos la pérdida de una vida en caso de que choquemos contra ellos. Al igual que los anteriores, pueden ser destruidos fácilmente haciendo uso de nuestra ametralladora.

La última sorpresa de la que nos falta hablar son los trampolines, cuya utilidad reside en permitirnos, al hacer uso de ellos, saltar por encima de las zonas inmediatamente siguientes, que normalmente suelen contener un elevado número de obstáculos que de otra forma reducirían a añicos nuestro vehículo.

Nuestra opinión

«Ice breaker», además de un juego tremendamente original y adictivo, es también un programa sumamente brillante a nivel técnico, destacando muy especialmente su rápido desarrollo y el excelente «scroll» de los decorados. Su nivel de adicción es también bastante elevado, comparable a su grado de dificultad, que si bien se encuentra correctamente ajustado en el primer nivel, termina por ser exageradamente grande en las dos últimas fases. Con todo un sorprendente juego que destacará con brillo propio dentro del ya extenso "curriculum" de Topo. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

ANGEL NIETO: NUEVO FICHAJE DE OPERA

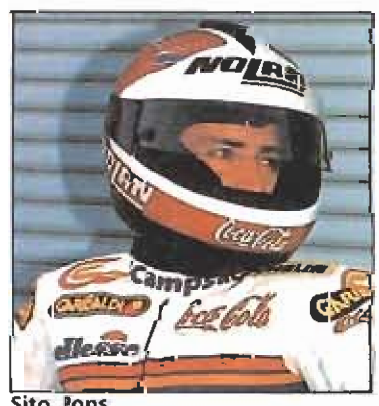




En la imagen un momento de la firma del acuerdo entre Angel Nieto y Pedro Pérez, director de Opera Soft.

Dentro de unos días, Opera soft, va a lanzar un nuevo programa apoyado por un gran personaje del deporte español, que no precisa presentación. Angel Nieto, el gran campeón de motociclismo, que cuenta en su "curriculum", nada menos que con trece títulos, en varias cilindradas, figurará en grandes letras en «Pole 500c.c.», el simulador del mundial de motociclismo que os presentamos en este mismo número. En él tendremos la oportunidad de competir en diversos circuitos para así intentar superar a los más famosos motoristas del mundo e inscribir nuestro nombre en el palmarés de los grandes corredores. «Pole 500» saldrá en todos los formatos de ocho y dieciséis bits.

ZIGURAT: GRANDES IDEAS JUNTO A GRANDES NOMBRES



Sito Pons.

Cedida por Motociclismo.



Carlos Sáinz.

La compañía española Zigurat nos prepara unas navidades con ritmo trepidante, en las que vamos a poder escuchar, constantemente, el rugir de los motores de coches y motos de competición. Además de un acuerdo firmado con el campeonísimo Sito Pons para dar nombre a un nuevo programa de motociclismo, también han fichado a Carlos Sainz, otro español de reconocido prestigio en la práctica del deporte del motor, en esta ocasión en la modalidad de rally, para crear otro simulador de este tipo de carreras. Estos dos nuevos juegos van a salir el próximo mes de noviembre en todos los formatos, inclusive Atari, Amiga y Pc, con lo que la compañía intentará hacer extensible a los nuevos ordenadores el éxito que ya ha disfrutado en sus creaciones para ocho bits.

ENTREGA DE PREMIOS A LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO



Víctor Ruiz, director de desarrollo de Dinamic, recogió el premio otorgado a «After the war».



El equipo al completo de Topo Soft, subió al escenario a recoger el tercero de los premios conseguido por «Viaje al centro de la tierra».



Los representantes de las compañías, tras recibir los trofeos, posaron para la prensa.

Un año más nuestra revista hermana Microhobby ha hecho entrega de los premios a los Mejores programas del año. Como ya sabéis estos premios se otorgan por votación directa de los propios lectores que son los que eligen y seleccionan los que, a su juicio, merecen los preciados galardones. Allí también estuvimos los miembros de la redacción de Micromanía y aplaudimos a todos los ganadores y, cómo no, a los finalistas, que también tienen su mérito.

En esta edición la compañía ganadora fue Topo soft que con su programa «Viaje al Centro de la Tierra» fue la que acaparó el mayor número de galardones, llevándose los premios al mejor programa, la mayor dosis de originalidad y el mejor argumento. Desde aquí nuestra felicitación a todo el equipo que supo crear un juego que quedará marcado como un hito en la historia del software español.

Esta vez, la ganadora del año pasado, Dinamic, sólo consiguió un premio a los mejores gráficos para su programa «After the War». El resto de los trofeos fueron para Ocean, que con su «Robocop» consiguió el galardón a la mejor pantalla de presentación y con su programa «Batman, the movie» obtuvo los dos premios al mejor movimiento y al mejor sonido.

Claro que no podemos olvidar a los finalistas en cada apartado. En algunos la diferencia entre el ganador y el segundo clasificado fue mínima (como en el premio al sonido en el que la diferencia entre el «Toi Acid» y el ganador fue muy pequeña), en otros casos la distancia fue apabullante (como en la clasificación para la pantalla de presentación en la que «Rescate Atlántida» quedó muy por debajo del programa de Topo).

PREMIADOS









«Viaje al centro de la Tierra» consiguió los premios de argumento, originalidad y programa del año. «Batman», el mejor movimiento y sonido. «Robocop» fue galardonado con el trofeo a la pantalla de presentación y «After the war» a los mejores gráficos.

Por último daros una somera relación de todos los programas que aunque no ganaran sabemos que han sido realizados con una gran profesionalidad y merecen un recordatorio: «Ghostbusters II», que quedó el tercero en la clasificación para el mejor programa, «La Aventura Original» ,que quedó cuarto, una gran posición que indica que ya estamos preparados para las aventuras conversacionales, «Mot», que perdió por muy poco en el aspecto de originalidad, «R-type», «Barbarian II», «Casanova», «Comando Quatro», «Tuareg» y algunos más que se nos quedan en el tintero por falta de espacio, pero no de calidad.

En resumen, unos premios que muestran, sin ningún lugar a dudas el enorme papel que las compañías españolas de software, poco a poco, van desempeñando en el mercado nacional de los juegos para ordenador y que nos van demostrando que están capacitadas para situarse a un gran nivel dentro del vasto panorama del soft internacional.


ICE BREAKER
ALGUNOS PENSABAN QUE ERA IMPOSIBLE
HACER UN JUEGO TECNICAMENTE PERFECTO
....la respuesta de topo
SOFT

PROGRAMADOS PARA SER NUMEROS 1

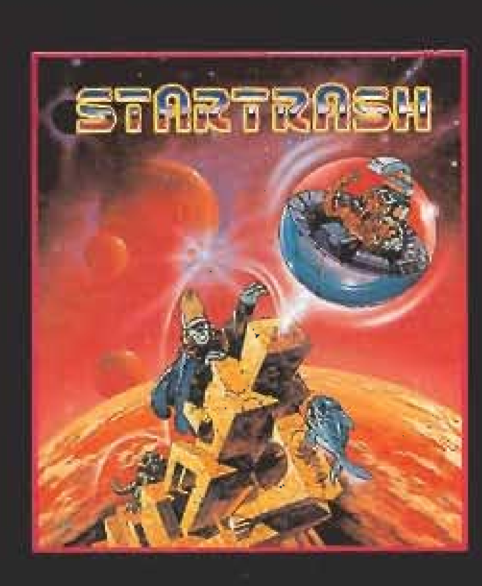
La calidad como lema



Rescatar científicos no es una misión sencilla, sobre todo cuando varios cientos de robots quieren hacerte picadillo. Por eso dispones del helicóptero de combate más avanzado, el DYTER 07.



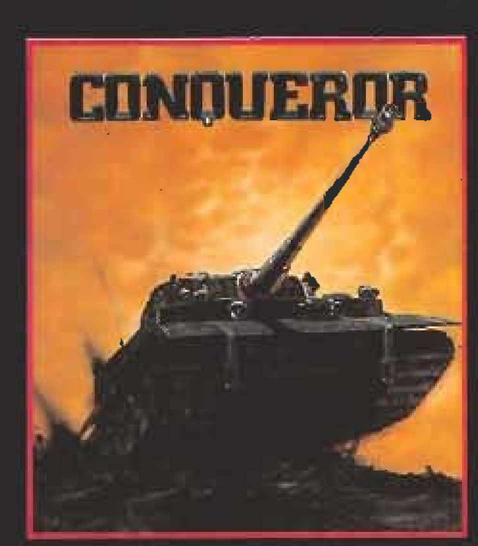
DISPONIBLE EN AMIGA Y ATARI ST



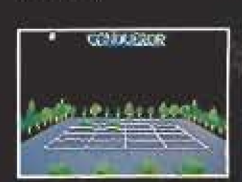
Unos importantes documentos han sido robados y tú debes recuperarlos controlando un nuevo vehículo: el Neuroball...Pero, ¡cuidado!, todo tipo de criaturas van a tratar de impedirlo. ¿Quieres intentarlo?



DISPONIBLE EN AMIGA, ATARI ST Y COMMODORE 64



¿Te gustaría poder controlar un sofisticado carro de combate? Conqueror te ofrece esa posibilidad además de mezclar algo de estrategia, unas dosis de habilidad y acción a raudales. La emoción está servida.



DISPONIBLE EN PC, AMIGA Y ATARI ST



Hay que acabar con la tiranía de Morgul, el monstruo de tres cabezas, culpable de todos los desastres y pesadillas de la humanidad...y (¡vaya casualidad!) tú has sido elegido para esta importante misión. Trece niveles diferentes, más de 1300 pantallas de longitud, 50 alienígenas distintos, tres scrolles paralelos... Realizado por los autores de Denaris



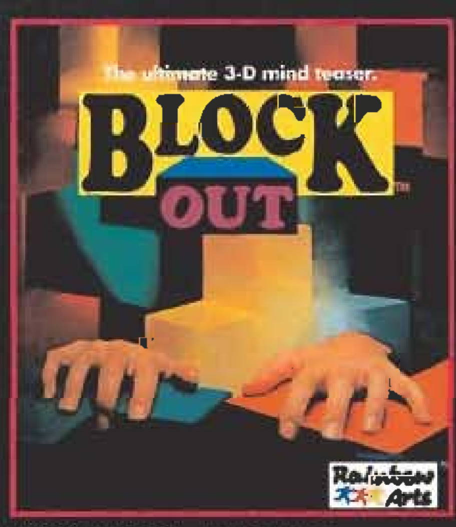
DISPONIBLE EN AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, SPECTRUM Y AMSTRAD CPC



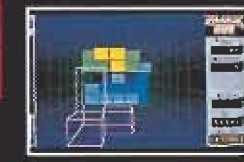
Olvídate de los "masacra-marcianos" normales. Las hordas alienígenas de Alfa-*Centuari han decidido* declarar la guerra a la raza humana y tú eres el único que puede defendernos... si te atreves. X-Out posee la calidad gráfica, rapidez de movimiento y nivel de adicción de una conversión de coin-op. No podrás despegarte del joystick.



DISPONIBLE EN AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, SPECTRUM Y AMSTRAD CPC



Hace cierto tiempo, un juego que venía de la U.R.S.S. revolucionó el mercado del software. Su nombre era Tetris. Ahora California Dreams y Rainbow Arts te presentan algo aún mas alucinante y original si cabe: Block Out, más conocido como el rompecabezas en tres dimensiones más divertido de la historia del software.

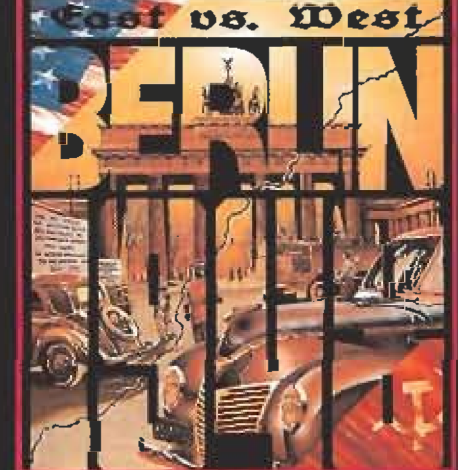


DISPONIBLE EN AMIGA Y PC

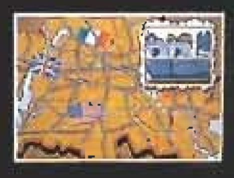
Tienes por delante todo el verano para batir al conductor más rápido de la ciudad: King. Pero para ello necesitas algo indispensable: un coche y a ser posible rápido. Comienza por leer los anuncios por palabras y, quién sabe, a lo mejor consigues vencer a King.



DISPONIBLE EN PC



Berlín 1948. La antigua capital del III Reich está totalmente en ruinas. El puente aéreo es la única conexión entre Berlín Oeste y el mundo libre,.. pero una bomba atómica ha sido introducida por un agente doble soviético. ¿Serás capaz de encontrarla y desactivarla antes de que explote?



DISPONIBLE EN PC, AMIGA Y ATARI ST





DISTRIBUIDO EN EXCLUSIVA POR **ERBE SOFTWARE** C/ SERRANO, 240. 28016 MADRID Tel. 4581658

ERBE



El "Bussines Design Center" de Londres ha sido, nuevamente, el escenario en el que ha tenido lugar la segunda edición del «Computer Trade Show». En el entorno de esta feria estrictamente profesional, a la que han concurrido la mayoría de las compañías de software, tanto europeas como americanas, se han presentado este año una inmensa cantidad de juegos que serán editados en los próximos meses.



En el marco del Trade Computer Show se han presentado este año alrededor de doscientos programas, superando en número a los que vieron la luz en el tradicional PCW Show.

UN PASO HACIA ADELANTE



¡Cómo en casa! De izquierda a derecha: Amalio Gómez (Microhobby), Andrew Bagney (Erbe), Escarlata Lonca (MCM), Antonio Peinado (Proein S.A.), Mario Martínez (System 4), Birgit Kramer (System 4) y Carlos Lázaro (System 4).

Y por fin llegó el esperado «Computer Trade Show». Es la segunda edición que se celebra de esta tranquila feria que nada tiene que ver con el «PCW show», la otra gran feria londinense. Concurren en ella varias condiciones que la hacen especialmente agradable en su desarrollo. En primer lugar, no son admitidos visitantes no profesionales, lo que facilita enormemente las cosas, sobre todo, la labor de los informadores. No se trata de un lugar de exhibición del producto, sino más bien el entorno adecuado para llevar a cabo relajadas conversaciones de las que salen los principales acuerdos de la industria del software y el hardware europeos. Como dato más destacable podemos señalar que, en términos generales, se han presentado el doble de los programas que el año pasado, por estas mismas fechas, pudimos ver en Londres.

Las empresas de Software de Entretenimiento y los pequeños negocios eligen una vez más presentar en el marco de esta feria su «colección de primavera», y con la sana intención de mantener puntualmente informados a nuestros lectores de cuanto acontece en el mundo del videojuego, nos hemos desplazado a Londres expresamente para cumplir un doble objetivo: hacernos eco de la enorme cantidad de programas presentados (más de 200) y comentar las incidencias de la primera edición de los «Computer Trade Awards», o lo que es lo mismo, una especie de Oscars del software.

Una imparable avalancha

Pero vamos ya directamente a dar paso a todas las compañías y novedades que se presentan en este importante acontecimiento.

Loriciels es la compañía que más programas ha lanzado (once) si bien hay que considerar que algunos de ellos son para su «pistola» West Phaser. Los títulos que cabe destacar son los siguientes: «Crazy Shot» para Atari, Amiga, Pc y Amstrad, «Moonblaster» para Atari, Amiga y Pc , «Panza Kick Boxing» para Atari, Amiga, Pc y Amstrad, «Superskweek», la segunda parte del popular «Skweek» para Atari, Amiga, Pc y Amstrad, «The Magician» para Atari, Amiga y Pc, «Outboard» para Atari, Amiga y Pc, el ya conocido por nuestros lectores «Sherman M4» para Atari, Amiga, Pc y Amstrad, «Harricana» para Atari, Amiga, Pc y Amstrad, «Pinball Magic» para Atari, Amiga, Pc y Amstrad, «West Phaser» para Atari, Amiga, Pc y Amstrad, «Star Vega» sólo para Pc.

Siguiendo con los franceses, Coktel Vision, que siempre ha destacado por la extraordinaria calidad de sus juegos, presentó una nueva línea de programas educativos basados en personajes de Walt Disney. Además, vieron la luz, entre otros, los siguientes juegos: «Asterix and the Enchanted Stone» para Atari, Amiga y Pc, «European Space Shuttle» para Atari, Amiga y Pc, «No Exit», un juego basado en los signos del zodiaco, para Atari, Amiga y Pc, «Gobbliiins», en el que el papel protagonista está compartido por tres duendes, su originalidad radica, precisamente, en el hecho de que hay que desplazar y jugar con los tres simultáneamente, «Emmanuelle II», dotado de suaves y sorpresivas dosis de erotismo.

Titus presentó «Wild Street» para Atari, Amiga, Pc y Commodore, «Dark Century» para Atari, Amiga y Pc, «Crazy Bikes» para Atari, Amiga y Pc, «Fire & Forget II» para Atari, Amiga, Pc, Amstrad y Commodore.

Infogrames, por su parte, mostró en su stand: «Jumping Jack son», ya comercializado en nuestro país, «Fatal Gravity» y «The Toyottes»; los tres para Atari, Amiga y Pc. La compañía Silmarils también estuvo presente en la feria dando a conocer «Colorado» para Atari, Amiga y Pc, «Starblade» para Atari, Amiga y Pc, y «Maya» para Atari, Amiga, Pc.

Microprose se sitúa inmediatamente después de Loriciels en cuanto al número de títulos, con 9 novedades: «Midwinter» (Atari, Amiga), «Red Storm Rising» (Atari, Amiga), «Pirates» (Amiga), «First Contact» (Atari, Amiga), «F-19» (Atari, Amiga), «Tower of Babel» (Atari, Amiga), «Fire and Brimstone» (Atari, Amiga), «World Soccer '90» (Atari, Amiga) y «RVF» (Atari, Amiga).

Mirrorsoft (podéis encontrar una información mucho más detallada sobre esta compañía en otras páginas de esta misma revista, dentro del especial Niza-90 que dedicamos a la misma) presentó sus nuevos títulos «Gravity», «Cadaver», «The Final Battle», «Theme Park Mystery», «Back to the Future II: Paradox», «Flight of the Intruder» y «Wings».

Ocean, siempre arrasando con juegos de máxima calidad, expusieron tres títulos que estarán disponibles únicamente en los formatos de 16 bits «Lost Patrol», «F29 Retaliator» e «Ivanhoe», que ha sido realizado exclusivamente para Atari y Amiga, junto a «Adidas World Championship Football», «Sly Spy Secret Agent» y «Shadow Warriors»; todos ellos para Atari, Amiga, Spectrum, Amstrad y Commodore.

U.S. Gold, por su parte, puso toda la carne en el asador con su programa «Italia-90» que pretenden convertir en el programa de fútbol más vendido de esta temporada.

Virgin-Mastertronic tiene previsto el lanzamiento de cinco nuevos juegos: «Dan Dare III: El Regreso» y «World Cup Soccer '90», ambos para Atari, Amiga y Pc y dentro del sello 16 Blitz, «Grimblood» y «Hunter Killer», editados en los formatos de Atari y Amiga, y, por último, «Conflict» para Atari, Amiga y Pc.

Accolade presentaron, entre



HARDWARE PARA JUEGOS

***A** nivel de hardware también hubo algunas novedades, la más destacable fue, precisamente, la presentación en Europa de la tarjeta Ad Lib. Este dispositivo permite, conectado a un PC, una gama de sonidos sorprendentes, nunca imaginados por el usuario de PC. La mayoría de las grandes compañías americanas (Electronic Arts, Lucasfilm, Activision, Sierra, etc...) incorporan a todos sus juegos en versión PC la posibilidad de servirse de esta tarjeta para ejecutar sorprendentes sonidos. Actualmente, las más importantes compañías europeas y alguna española (como por ejemplo OPERA) están firmemente decididas a añadir esta facilidad a todos su juegos.*

EL MUNDIAL YA ESTÁ AQUÍ

***L**os juegos de fútbol son la gran sensación en Europa, aprovechando el impacto publicitario que tiene la próxima celebración del campeonato del mundo Italia-90. No existe ni una sola compañía importante que no esté desarrollando o haya puesto a la venta algún programa de fútbol. De hecho, algunas casas de software disponen de dos o incluso tres juegos de este tipo. Las diferencias en algunos casos son sutiles y en otros abismales. Tendremos oportunidad de hablar de ello próximamente.*

otros: «Powerboat USA» en todas las versiones, a excepción de MSX, «Gunboat» y «Balance of the Planet», ambos para Pc, «Blue Angels» Atari, Amiga, Pc y «The Cycles» Amiga, Spectrum y Amstrad.

Psygnosis presentará en breve, para Atari y Amiga, «Anarchy», «Carthage», «Firestone», «The Keep», «Barbarian II», que no hay que confundir con el de Palace Software, «Beast II» (segunda parte de «Shadow of the Beast», que si bien es un poco peor en el tema gráfico, se ha mejorado enormemente en animación, adictividad y acción), «Gore» «Tempus», «Turbo Buggies», «Matrix Marauders», «Killing Games Show» y «Stryx».

Incentive presentó «Castle Master» para Atari, Amiga y Pc. Se trata de una producción realizada a medias entre Incentive y Domark. La primera ha aportado su ya famoso sistema tridimensional Freescape (recuérdese «Dark Side») y la segunda su departamento de marketing y comercialización.

Activision «Hammerfist» para Atari, Amiga, Spectrum, Amstrad y C64. «Warhead» para Atari y Amiga, «Sonic Boom» para Atari, Amiga, Spectrum, Amstrad y C64. «Ninja Spirit» para Atari, Amiga, Spectrum, Amstrad, y C64.

Empire, también tuvo su lugar en la feria con «Pipemania» para Atari, Amiga, Pc, Spectrum, Amstrad y Commodore. «Space Ace» para Atari, Amiga, Pc. «Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle» para Amiga. «Paul Gascoigne Soccer» para Atari, Amiga, Pc y Commodore. «Team Yankee» para Atari, Amiga y Pc. «World Cup 90 Compilation» para Atari, Amiga, Spectrum, Amstrad y Commodore. «All Dogs go to Heaven» para Amiga y Pc.

Un paseo por la feria

Otras muchas casas de software presentaron también títulos destacables y nos hemos permitido agruparlas debido a su gran cantidad y al poco espacio de que disponemos. Ya tendremos en un futuro la oportunidad de hablar detenidamente de cada uno de ellos. Son: «Thomas The Tank Engine» y «Count Duckula» (Alternative), ambos para Atari. «European Superleague» para Atari, Amiga, Pc, Spectrum, Amstrad, Commodore y «Colossus Chess X» para Pc (CDS). «Laurel & Hardy» para Amiga, «The Last Stuntman» para Amiga, «International Athletics» para Amiga, «Sorceror's Apprentice» para Amiga, «Search for the Titanic» para Amiga (CRL). «Advanced Tactical Fighter II» (Digital Integration) para Atari y Pc. «Colditz», «Rotate» (Digital Magic) para Atari, Amiga y Pc. «Treasure Trap» y «Xiphos» (Electronic Zoo) para Atari, Amiga y Pc.

Electronic Arts presentó «Imperium» para Atari y Amiga, «Ski or Die», «Low Blow», «Escape From Hell» y «Powerdrome» para Pc, «688 Attack Sub» para Amiga, Pc y «Budokan» para Amiga.

Algunos datos interesantes

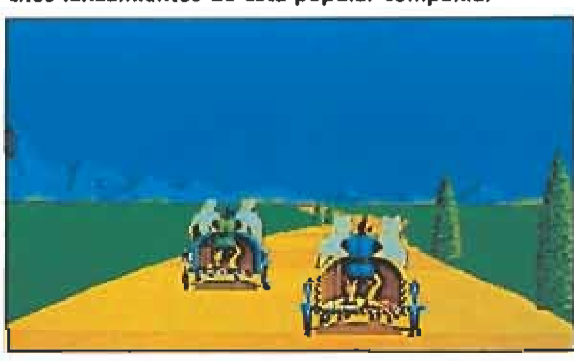
- En el marco de la feria se han presentado en torno a doscientos nuevos títulos en el área de videojuegos. Amiga es el que más tiene: 95.
- Loriciels es la compañía que, globalmente, mayor número de títulos ha presentado en el Trade Show.
- El hardware para juegos ha tenido poca significación. Lo más destacable, la tarjeta Ad Lib para producir sonidos en el Pc.
- «Shadow of the Beast», uno de los programas más aclamados por el público y premiados por la crítica, saldrá en Septiembre para ocho bits. Pero lo curioso no es este hecho que ya ocurrió en otras ocasiones (un programa de 16 se versiona en ocho debido a su éxito) sino que la versión de 8, en vez de Psygnosis, la hará Gremlin.
- Se están produciendo los primeros contactos entre las empresas de videojuegos para ordenador y las que realizan programas para consolas, mundos hasta ahora paralelos. Por una parte se desarrollan las versiones para consola de los grandes éxitos en ordenador (por ejemplo Batman de Ocean) y simultáneamente se preparan las versiones para ordenador de consolas (por ejemplo Elite realiza en la actualidad tres títulos basados en la consola Sega de 16 Bits).
- Las empresas de software españolas, al contrario que en otras ocasiones, no tenían representación entre los expositores, lo que en elmarco de este acontecimiento se interpreta como un paso atrás.


«Loom» de Lucasfilm fue presentado a nivel mundial en el Trade. Sencillamente increíble.


«F-29 Retaliator» de Ocean será publicado exclusivamente en los formatos de 16 bits.

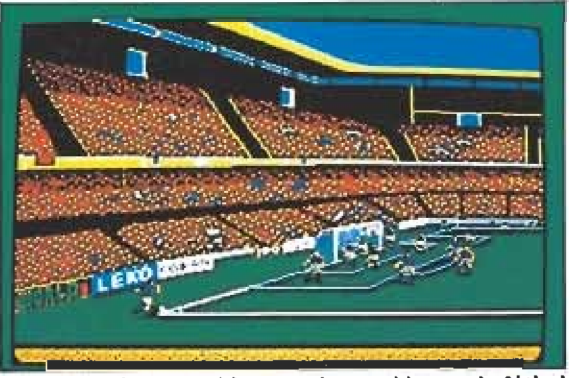



«Stryx» d Psygnosis desfiló en la feria junto a otros muchos lanzamientos de esta popular compañía.


«Carthage», un arcade de Psygnosis espectacular gráficamente.


«Cyberball» de Domark, es la conversión realizada, dentro del sello Tengen, de una recreativa de Atari games.


«Dragon Breath» de Palace, demuestra que la calidad se asocia siempre al nombre de esta compañía.



«Italia 90» de U.S.Gold pretende ser el juego de fútbol más vendido de la temporada.



«World Championship Soccer» es la aportación de Elite al mundo del balón.


«Advanced tactical Fighter II» de Digital Integration, lo último en simuladores.

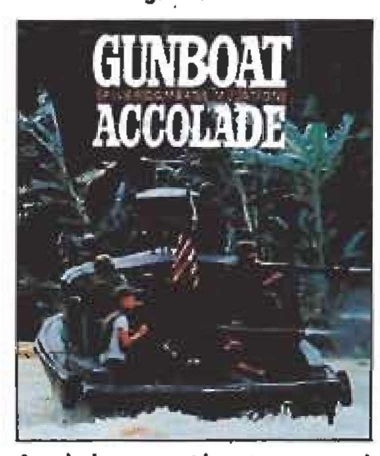

«Escape from de Singe's Castle» de Empire, el cine vuelve a la pequeña pantalla.

PUNTO FINAL

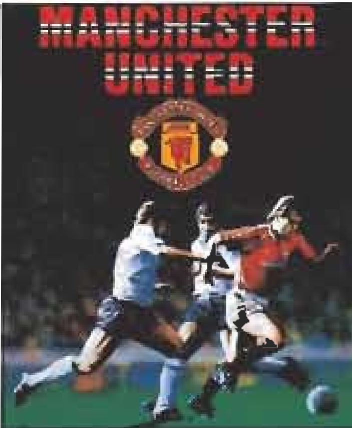
Por último, una conclusión: Incremento notable de las producciones de 16 bits. Cada día son más las compañías que han decidido dedicar todos sus esfuerzos a este mercado. Paralelamente, alarmante descenso de las producciones para 8 bits, en especial para Spectrum, que se está viendo, poco a poco, destronado como líder indiscutible del mercado británico. Si la cosa sigue así, este mismo cambio debe de producirse en el mercado español, o de lo contrario, en breve nos quedaremos sin programas con que alimentar a nuestros ordenadores.



«Red Storm Rising», de Microprose está basado en los hechos narrados en una gran novela.



Accolade presentó entre otros el sorprendente simulador «Gunboat».



«Manchester United» de Krisalis. Ninguna compañía escapa a la fiebre del mundial.


«Castle Master», una increíble coproducción entre Incentive y Domark.

Elite versiona, procedentes de la consola Sega de 16 bits, los siguientes programas: «Last Battle» y «Tournament Golf» para Atari, Amiga, Pc y Commodore. «World Championship Soccer» para Atari, Amiga, Pc, Spectrum y C64. Por su parte Gremlin realiza para Atari, Amiga y Pc: «Venus», «BSS Jane Seymur» y «Combo Racer».

Hewson presentó para Atari y Amiga «Paradroid '90», «Scavenger» y «Nebulus II». Hi-Tec acaba de finalizar «Yogi's Great Escape» y «Hong Kong Phooey n.1 Super Guy» ambos para Atari, Amiga, Amstrad, C64.

Impressions presentó para Atari y Amiga «The Last Starship», «Rourke's Drift» y «Web of Terror». Magic Bytes lanzó «Last Dutchman's Mine», «Persian Gulf Inferno» y «USS John Young» para Atari y Amiga. Dentro del grupo Interceptor el sello Pandora presentaba «Xenomorph» y «Debut» en Atari, Amiga y Pc, «Galdregon's Domain» Pc. «Manchester United» (Krisalis) Atari, Amiga, Spectrum, Amstrad, Commodore. «Damocles» (Novagen) Atari, Amiga. «Circles of Blood» es el nuevo título de The Edge para Atari y Amiga.

Palace Software reaparece con los siguientes títulos: «Voodoo Nightmare» (Atari, Amiga), «Operation Stealth» (Atari, Amiga) y «Dragons Breath» (Amiga).

Rainbow Arts, la interesante productora alemana adelantó tres grandes éxitos: «Dyter-07» (Amiga), «Turrican» (Atari, Amiga, Spectrum, Amstrad, Commodore) y «X-Out», también en todos los formatos.

Tengen presentó sus novedades «Klax» (Atari, Amiga, Pc), «Escape from the Planets of the Robots Monsters» (Atari, Amiga, Pc) y «Cyberball» (Atari, Amiga, Pc). Tynesoft por su parte, hizo lo propio con «Quantum» (Pc), «Elvira: Mistress Of The Dark» (Atari, Amiga, Pc, Commodore), «H2O» (Atari, Amiga) y «I was kidnapped by a flying Saucer» (Atari, Amiga, Pc, Amstrad).

El sello Wired de Electronic Zoo presentó, por su parte: «Orcus» para Amiga y Commodore y «Prophecy 1: The Viking Child» para Atari y Amiga.

Lucasfilm, la siempre sorprendente compañía americana ha presentado por fin, en primicia mundial, «Loom». ■

D.G.M.



LOS PREMIOS EUROPEOS A LA INDUSTRIA DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

Por primera vez quedaron instituidos los premios Europeos a la Industria del Software de Entretenimiento, entendiendo por ello todo lo que no es estrictamente de uso profesional. Estos premios han sido creados a instacias de DATABASE EXHIBITION y otorgados por las más importantes revistas del sector informático de entretenimiento de toda Europa, entre las que se contaba, por supuesto, MICROMANÍA.

MEJOR ANIMACIÓN Space Ace-Empire
MEJORES GRÁFICOS Shadow of the Beast-Psygnosis
MEJORES EFECTOS DE SONIDO Future Wars-Palace Software
MEJOR ARCADE Xenon II-Imageworks/Mirrorsoft
MEJOR JUEGO DE ACCIÓN Batman-Ocean
MEJOR CONVERSIÓN DE MÁQUINA RECREATIVA Rainbow Islands-Ocean
MEJOR JUEGO DE AVENTURAS Indiana Jones and The Last Crusade-Lucasfilm
MEJOR JUEGO DE ROLE PLAYING Chaos Strikes Back-FTL-Mirrorsoft
MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA Populous-Electronic Arts
JUEGO MÁS ORIGINAL Populous-Electronic Arts
MEJOR SIMULADOR DE VUELO F16 Combat Pilot-Digital Integration
MEJOR SIMULADOR DEPORTIVO Kick Off-Anco
MEJOR PROGRAMA EDUCACIONAL Sim City-Infogrames
TÍTULO PROMESA Rainbow Islands-Ocean
PRODUCTOR DE SOFTWARE DEL AÑO Electronic Arts
JUEGO DEL AÑO Populous-Electronic Arts


El premio al mejor arcade lo consiguió «Xenon II» de Imageworks.


Empire se llevó el galardón a la mejor animación por «Space Ace».


La fiesta, estilo entrega de los Oscars fue de gala y uso obligatorio de smoking. Cada uno de los directores de las revistas más importantes dedicadas en Europa a los Videojuegos fueron los encargados de entregar los premios a los representantes de las compañías que habían sido merecedoras de ello. Domingo Gómez (Micromanía), Jean Michel Blottiere (Tilt), etc. fueron los responsables de la entrega de premios.


Jean Michel Blottiere, director de Tilt, entregó el premio al juego del año. «Populous» de Electronic Arts.


«Kick Off» de Anco ha sido considerado por la prensa especializada el mejor simulador deportivo del año.

FORMIDABLE *Que por fin se hayan institucionalizado unos premios realmente Europeos (los que concede el INDIN sólo afectan a la industria Británica). Por otra parte, el hecho de que sea la prensa especializada la que otorga los galardones mediante acuerdo democráticamente aceptado, dota a estos de un grado de imparcialidad del que lógicamente carecen los concedidos por la propia industria.*

LAMENTABLE *El hecho de que el acto se prolongara innecesariamente con largos y aburridos parlamentos pronunciados por los «maestros de ceremonia».*

INCREÍBLE *El hecho de que se nos averiara la máquina fotográfica en el instante mismo en que se procedía a la entrega de premios.*

Que los premios al mejor programa del año y la mejor compañía del año hayan recaído en los mismos (Electronics Arts/Populous).

Que en el último momento los galardones no llegaran a tiempo y hubiese que emplear improvisados diplomas.

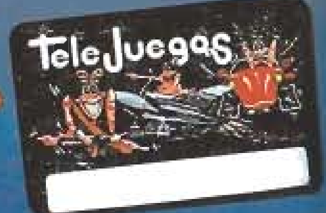
Que a pesar de la presencia en la sala de una persona de reconocido «gafe» y que no viene al caso nombrar, no se produjese ningún terremoto ni ninguna otra catástrofe similar.

Se supo luego...

- Los representantes de U.S. Gold y Ocean, los mayores rivales de la industria del software británico, cenaron en la misma mesa por imposición de los organizadores. No sabemos si les sentó bien la comida.
- Activision, siguiendo con la mala racha que atraviesa desde las Navidades pasadas, no recibió ni un solo premio (ni una sola nominación). Rod Cousens, Vicepresidente de Activision para Europa, se autoadjudicó uno, pretextando (medio en serio, medio en broma) que se lo merecía por el «Cazafantasmas II».
- Los directivos de Dro Soft, durante la cena, fueron los primeros en desprenderse del smoking (la verdad es que el calor era insoportable). Otros muchos les siguieron en el gesto.

¡¡ DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR !!

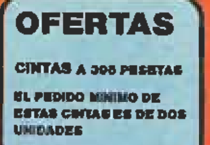




OFERTAS

CINTAS A 395 PESETAS

EL PEDIDO MINIMO DE ESTAS CINTAS ES DE DOS UNIDADES

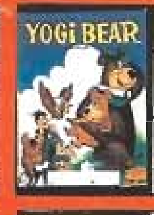






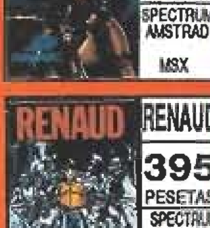




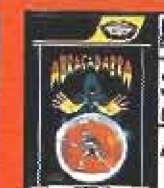








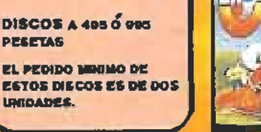



Título	Precio	Formatos
NOSFERATU	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
LOS PAJAROS DE BANGKOK	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
UCHI MATA	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
MEGANOVA	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX
IK+	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
ATF	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
EL OSO YOGUI	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
BOBSLEIGHT	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
QUARTET	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
MEGACORP	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE
HUNDRA	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
REX HARD	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
PHANTIS	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
BRUCE LEE	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
TURBO GIRL	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD MSX
FIGHTER PILOT	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
FIRELORD	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
SGRIZAM	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
FLUNKY	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
RENAUD	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
FIRETRAP	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
DANDY	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
MASK 1	395 PESETAS	SPECTRUM AMSTRAD
DEATH WAKE	395 PESETAS	AMSTRAD COMMODORE
HIGH FRONTIER	395 PESETAS	AMSTRAD COMMODORE
ABRACADABRA	395 PESETAS	AMSTRAD MSX

OFERTAS

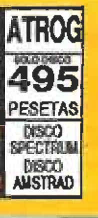
DISCOS A 495 Ó 995 PESETAS

EL PEDIDO MINIMO DE ESTOS DISCOS ES DE DOS UNIDADES.



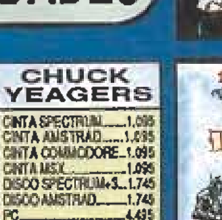
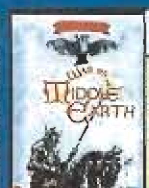
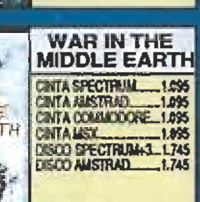


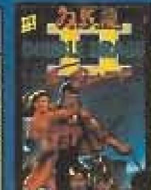
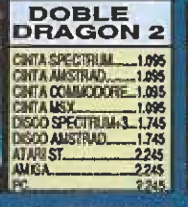


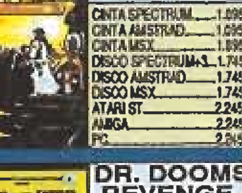


Título	Precio	Formatos
LA OCA	SOLO DISCO 495 PESETAS	DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD
STAR LIFE	SOLO DISCO 495 PESETAS	DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD
TIME OUT	SOLO DISCO 495 PESETAS	DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD
FRONTIERS	SOLO DISCO 495 PESETAS	DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD
ATROG	SOLO DISCO 495 PESETAS	DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD
FRIGHT MARE	SOLO DISCO 495 PESETAS	DISCO SPECTRUM
A.T.F.	SOLO DISCO 495 PESETAS	DISCO SPECTRUM
SCOTLAND	SOLO DISCO 495 PESETAS	DISCO SPECTRUM DISCO AMSTRAD

EXITOS Y NOVEDADES

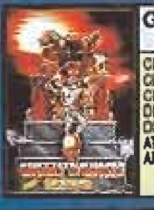


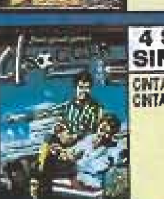


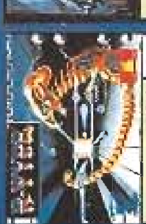

















ASPAR
CINTA SPECTRUM...795
CINTA AMSTRAD...795
CINTA COMMODORE...795
CINTA MSX...795
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
DISCO MSX...1.745
PC...2.245

NAVY MOVES
CINTA SPECTRUM...795
CINTA AMSTRAD...795
CINTA COMMODORE...795
CINTA MSX...795
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
DISCO MSX...1.745

ASTROMARINE CORPS
CINTA SPECTRUM...895
CINTA AMSTRAD...895
CINTA MSX...895
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
DISCO MSX...1.745

FREDDY HARDEST 2
CINTA SPECTRUM...895
CINTA AMSTRAD...895
CINTA COMMODORE...895
CINTA MSX...895
DISCO SPECTRUM...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
DISCO MSX...1.745
ATARI ST o AMIGA...2.245
PC...2.245

AFTER THE WAR
CINTA SPECTRUM...895
CINTA AMSTRAD...895
CINTA COMMODORE...1.095
CINTA MSX...895
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
ATARI ST...2.245
AMIGA...2.245

MICHEL
CINTA SPECTRUM...1.095
CINTA AMSTRAD...1.095
CINTA MSX...1.095
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
DISCO MSX...1.745
PC...2.245

CHUCK YEAGERS
CINTA SPECTRUM...1.095
CINTA AMSTRAD...1.095
CINTA COMMODORE...1.095
CINTA MSX...1.095
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
PC...4.495

WAR IN THE MIDDLE EARTH
CINTA SPECTRUM...1.095
CINTA AMSTRAD...1.095
CINTA COMMODORE...1.095
CINTA MSX...1.095
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745

SATAN
CINTA SPECTRUM...1.095
CINTA AMSTRAD...1.095
CINTA MSX...1.095
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
DISCO MSX...1.745

DOBLE DRAGON 2
CINTA SPECTRUM...1.095
CINTA AMSTRAD...1.095
CINTA COMMODORE...1.095
CINTA MSX...1.095
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
ATARI ST...2.245
AMIGA...2.245
PC...2.245

COZUMEL
CINTA SPECTRUM...1.095
CINTA AMSTRAD...1.095
CINTA MSX...1.095
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
DISCO MSX...1.745
ATARI ST...2.245
AMIGA...2.245
PC...2.245

MORTADELO 2
CINTA SPECTRUM...1.095
CINTA AMSTRAD...1.095
CINTA MSX...1.095
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
PC...2.245

COLECCION DINAMIC 90
CINTA SPECTRUM...1.295
CINTA AMSTRAD...1.295
CINTA MSX...1.295
DISCO SPECTRUM+3...2.245
DISCO AMSTRAD...2.245
DISCO MSX...2.245
PC (otros 5 títulos)...3.145

PINBALL MAGIC
CINTA AMSTRAD...795
DISCO AMSTRAD...1.995
ATARI ST...1.995
AMIGA...1.995
PC...1.995

TENNIS CUP
CINTA AMSTRAD...995
DISCO AMSTRAD...1.995
ATARI ST...1.995
AMIGA...1.995
PC...1.995

COLOSSUS CHESS
CINTA SPECTRUM...995
CINTA AMSTRAD...995
CINTA COMMODORE...995
CINTA MSX...995
DISCO SPECTRUM+3...2.400
DISCO AMSTRAD...2.400

PIPEMANIA
CINTA SPECTRUM...995
CINTA AMSTRAD...995
CINTA COMMODORE...995
DISCO SPECTRUM+3...1.995
DISCO AMSTRAD...1.995
ATARI ST...1.995
AMIGA...1.995
PC...1.995

DR. DOOMS REVENGE
CINTA SPECTRUM...995
CINTA AMSTRAD...995
CINTA COMMODORE...995
DISCO SPECTRUM+3...1.795
DISCO AMSTRAD...1.795
ATARI ST...1.995
AMIGA...1.995
PC...1.995

DYNAMITE DUX
CINTA SPECTRUM...875
CINTA AMSTRAD...875
CINTA COMMODORE...875
DISCO AMSTRAD...1.900
ATARI ST...1.995
AMIGA...1.995

SUPER WONDER BOY
CINTA SPECTRUM...975
CINTA AMSTRAD...975
CINTA COMMODORE...975
DISCO AMSTRAD...1.900
ATARI ST...1.995
AMIGA...1.995

AMO DEL MUNDO
CINTA SPECTRUM...1.095
CINTA AMSTRAD...1.095
CINTA MSX...1.095
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
PC...2.245

RAINBOW ISLAND
CINTA SPECTRUM...975
CINTA AMSTRAD...975
CINTA COMMODORE...975
DISCO SPECTRUM+3...1.900
DISCO AMSTRAD...1.900
ATARI ST...2.250
AMIGA...2.250

GHOSTS AND GHOULS
CINTA SPECTRUM...975
CINTA AMSTRAD...975
CINTA COMMODORE...975
DISCO SPECTRUM+3...1.900
DISCO AMSTRAD...1.900
ATARI ST...2.250
AMIGA...2.250

JUNGLE WARRIORS
CINTA SPECTRUM...975
CINTA AMSTRAD...975
CINTA MSX...975
DISCO SPECTRUM+3...1.900
DISCO AMSTRAD...1.900

KLAX
CINTA SPECTRUM...975
CINTA AMSTRAD...975
CINTA COMMODORE...975
CINTA MSX...975
DISCO SPECTRUM+3...1.900
DISCO AMSTRAD...1.900
ATARI ST...2.250
AMIGA...2.250

CYBERBALL
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD...1.200
CINTA COMMODORE...1.200
DISCO SPECTRUM+3...1.900
DISCO AMSTRAD...1.900
ATARI ST...2.250
AMIGA...2.250
PC...2.250

ITALIA 1990
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD...1.200
CINTA COMMODORE...1.200
DISCO AMSTRAD...1.900
ATARI ST...2.250
AMIGA...2.250
PC...2.250

STRIP POKER 2
CINTA SPECTRUM...545
CINTA AMSTRAD...545
CINTA MSX...545
DISCO SPECTRUM+3...1.745
DISCO AMSTRAD...1.745
ATARI ST...1.995
AMIGA...1.995
PC...1.995

BMX SIMULATOR
CINTA SPECTRUM...595
CINTA AMSTRAD...595

4 SOCCER SIMULATOR
CINTA AMSTRAD...595
CINTA COMMODORE...595

R - TYPE
CINTA SPECTRUM...595
CINTA AMSTRAD...595
CINTA COMMODORE...595

PERSEGUIDO
CINTA SPECTRUM...595
CINTA AMSTRAD...595
CINTA MSX...595

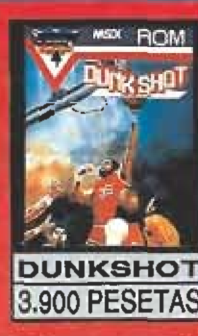
TARGET RENEGADE
CINTA SPECTURUM...595
CINTA AMSTRAD...595

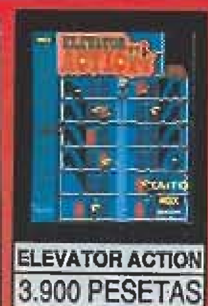
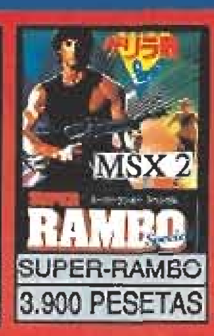
SOL NEGRO
CINTA SPECTRUM...595
CINTA AMSTRAD...595
CINTA MSX...595

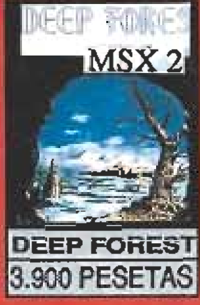
CARTUCHOS DE MSX

DINAMITA TU MSX



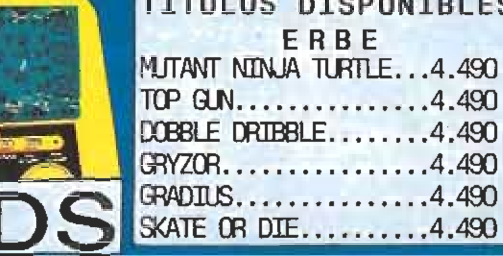





Título	Precio
BILLARDS	1.990 PESETAS
GUARDICS	1.990 PESETAS
DUNKSHOT	3.900 PESETAS
TRITORN	3.900 PESETAS
ELEVATOR ACTION	3.900 PESETAS
SUPER-RAMBO	3.900 PESETAS
RASTAN	3.900 PESETAS
DEEP FOREST	3.900 PESETAS
FANTASM SOLDIER	3.900 PESETAS

HAND - HELDS


TITULOS DISPONIBLES ERBE	
MUTANT NINJA TURTLE	4.490
TOP GUN	4.490
DOBBLE DRIBBLE	4.490
GRYZOR	4.490
GRADIUS	4.490
SKATE OR DIE	4.490

TITULOS DISPONIBLES MCM	
WRESTLEMANIA	4.900
KNIGHT RIDER	4.900
RING KING	4.900
1943	4.900
WIZARD WARRIORS	4.900
COMBAT ZONE	4.900






GRATIS PARA TI !!
Con tu primer pedido recibirás la tarjeta de teleciente. Aprovecha sus ventajas

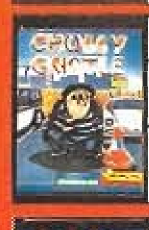
Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: 91 5320085 (4 LINEAS)
VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

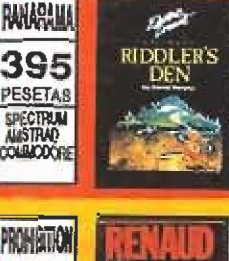
¡¡ DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR !!





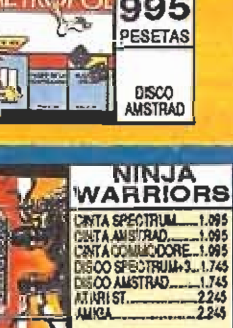







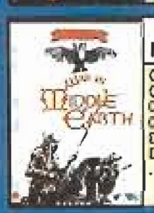
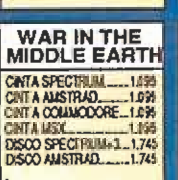




- DON QUIJOTE — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- FREDDY HARDEST — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- GAME OVER — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- ARMY MOVES — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- SNOOKER — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- PACMANIA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- CRAZY CARS 1 — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- FERNANDO MARTIN — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- BOBSLEIGHT — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- MOON CRESTA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- TRIO — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- MICROBALL — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- CHUBBY GRISTLE — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- S.D.I. — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- CAPITAN SEVILLA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- EL CID — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- FLINSTONES — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- ALIENS — 395 PESETAS — SPECTRUM, COMMODORE, MSX
- TURBO CUP — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- LA OCA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- BALLBREAKER 2 — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- SCOTLAND — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- DAN DARE COLECTION — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- RANARAMA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- RIDDLERS DENN — 395 PESETAS — SPECTRUM
- METROPOL — 395 PESETAS — AMSTRAD
- SUPER STAR CHALLENGE — 395 PESETAS — MSX




- 19 — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO SPECTRUM
- CYBOR — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- DEATH WAKE — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- GLIDER RIDER — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- IZNOGOUD — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- PROHIBITION — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
- RENAUD — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
- HUNT FOR THE RED OCTOBER — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- METROPOL — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD











DOBLE DRAGON 1
CINTA SPECTRUM....895
CINTA AMSTRAD....895
CINTA COMMODORE....895
CINTA MSX....895
DISCO SPECTRUM....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
ATARI ST....2.245
AMIGA....2.245
PC....2.245

GEMINI WING
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
ATARI ST....2.245
AMIGA....2.245

CONTINENTAL CIRCUS
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA COMMODORE....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
ATARI ST....2.245
AMIGA....2.245

CAPITAN TRUENO
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
DISCO MSX....1.745
PC....2.245

SHINOBI
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA COMMODORE....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
ATARI ST....2.245
AMIGA....2.245

TEST DRIVE 2
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA COMMODORE....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
ATARI....2.245
AMIGA....2.245
PC....2.245

NINJA WARRIORS
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA COMMODORE....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
ATARI ST....2.245
AMIGA....2.245

CHUCK YEAGERS
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA COMMODORE....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
PC....4.495

WAR IN THE MIDDLE EARTH
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA COMMODORE....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745

SATAN
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
DISCO MSX....1.745

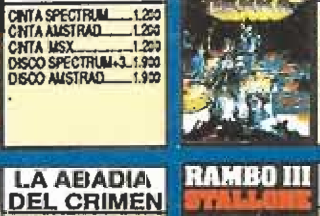
DOBLE DRAGON 2
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA COMMODORE....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
ATARI ST....2.245
AMIGA....2.245
PC....2.245

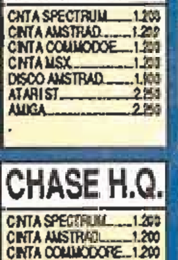
COZUMEL
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
DISCO MSX....1.745
ATARI ST....2.245
AMIGA....2.245
PC....2.245

MORTADELO 2
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO SPECTRUM+3....1.745
DISCO AMSTRAD....1.745
PC....2.245

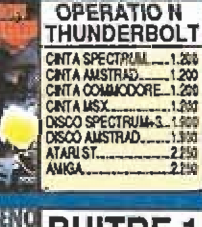
COLECCION DINAMIC 90
CINTA SPECTRUM....1.295
CINTA AMSTRAD....1.295
CINTA MSX....1.295
DISCO SPECTRUM+3....2.245
DISCO AMSTRAD....2.245
DISCO MSX....2.245
PC (sólo 5 títulos)....3.145










ALTERED BEAST
CINTA SPECTRUM....1.095
CINTA AMSTRAD....1.095
CINTA COMMODORE....1.095
CINTA MSX....1.095
DISCO AMSTRAD....1.695
ATARI ST....1.795
AMIGA....1.795

GHOSTBUSTERS 2
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE....1.200
CINTA MSX....1.200
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST....2.850
AMIGA....2.850
PC....2.850

SPACE HARRIER 2
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODOE....1.200
CINTA MSX....1.200
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST....2.250
AMIGA....2.250

SCRAMBLE SPIRITS
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE....1.200
CITNA MSX....1.200
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST....2.250
AMIGA....2.250

VENDETTA
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE....1.200
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST....2.250
AMIGA....2.250

NINJA SPIRIT
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE....1.200
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST....2.250
AMIGA....2.250

5 EXITOS DE OPERA
CINTA SPECTRUM....1.350
CINTA AMSTRAD....1.350
CINTA MSX....1.350
DISCO SPECTRUM+3....2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
DISCO MSX....2.250
PC....3.250

RAM
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX....1.200
DISCO SPECTRUM+3....1.900
DISCO AMSTRAD....1.900

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX....1.200
DISCO SPECTRUM+3....1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
PC....2.250

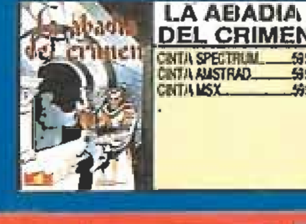
CHASE H.Q.
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE....1.200
CNA MSX....1.200
DISCO SPECTRUM+3....1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST....2.250
AMIGA....2.250

HEAVY METAL
CINTA SPECTRU....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE....1.200
DISCO SPECTRUM+3....1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST....1.900
AMIGA....2.250
PC....2.250

OPERATIO N THUNDERBOLT
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE....1.200
CINTA MSX....1.200
DISCO SPECTRUM+3....1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST....2.250
AMIGA....2.250

BLACK TIGER
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE....1.200
DISCO SPECTRUM+3....1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST....2.250
AMIGA....2.250

PAK A TODA MAQUINA
CINTA SPECTRUM....1.350
CINTA AMSTRAD....1.350
CINTA COMMODORE....1.350
CINTA MSX....1.350
DISCO SPECTRUM+3....2.250
DISCO AMSTRAD....2.250




LA ABADIA DEL CRIMEN
CINTA SPECTRUM....595
CINTA AMSTRAD....595
CINTA MSX....595

RAMBO 3
CINTA SPECTRUM....595
CINTA AMSTRAD....595
CINTA MSX....595

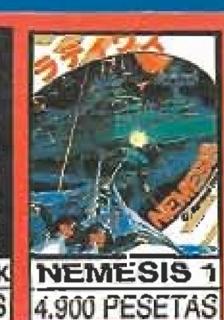
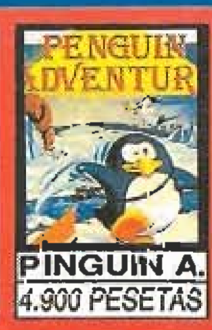
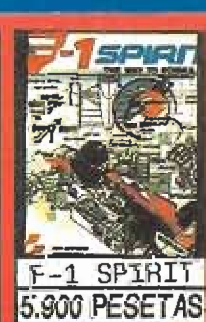
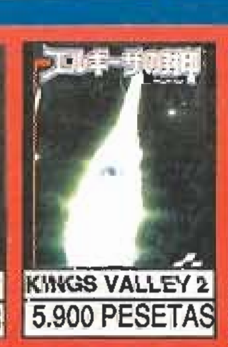
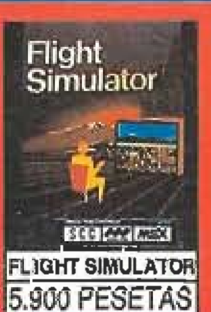
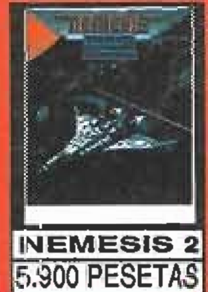
TETRIS
CINTA SPECTRUM....595
CINTA AMSTRAD....595
CINTA COMMODORE....595
CINTA MSX....595

AFTERBURNER
CINTA SPECTRUM....595
CINTA AMSTRAD....595
CINTA COMMODORE....595
CINTA MSX....595

BUITRE 1
CINTA SPECTRUM....595
CINTA AMSTRAD....595
CINTA MSX....595

OPERATION WOLF
CINTA SPECTRUM....595
CINTA AMSTRAD....595
CINTA MSX....595

LAST NINJA 2
CINTA SPECTRUM....595
CINTA AMSTRAD....595



- R-TYPE — 3.900 PESETAS
- AMERICAN TRUCK — 3.900 PESETAS
- NEMESIS 1 — 4.900 PESETAS
- PINGUIN A. — 4.900 PESETAS
- F-1 SPIRIT — 5.900 PESETAS
- KINGS VALLEY 2 — 5.900 PESETAS
- FLIGHT SIMULATOR — 5.900 PESETAS
- NEMESIS 2 — 5.900 PESETAS
- SALAMANDER — 5.900 PESETAS
- NEMESIS 3 — 6.900 PESETAS

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO.
Si, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete), los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

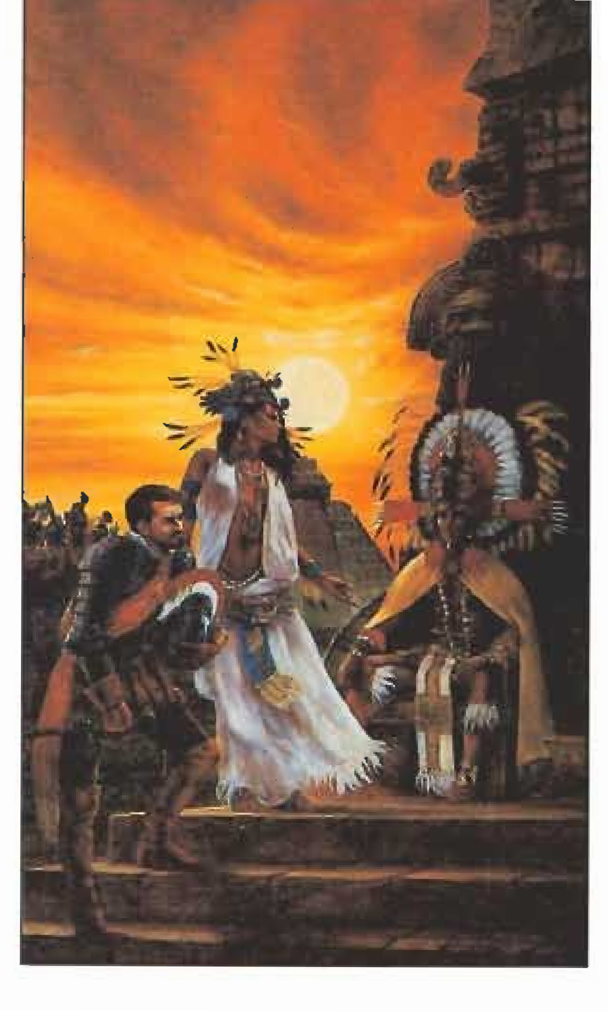
NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO.

MODELO DE ORDENADOR
☐ CINTA SPECTRUM
☐ CINTA AMSTRAD
☐ CINTA COMMODORE
☐ CINTA MSX
☐ ATARI ST.
☐ AMIGA
☐ DISCO SPECTRUM
☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
☐ DISCO MSX
☐ PC DE 5.25
☐ PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

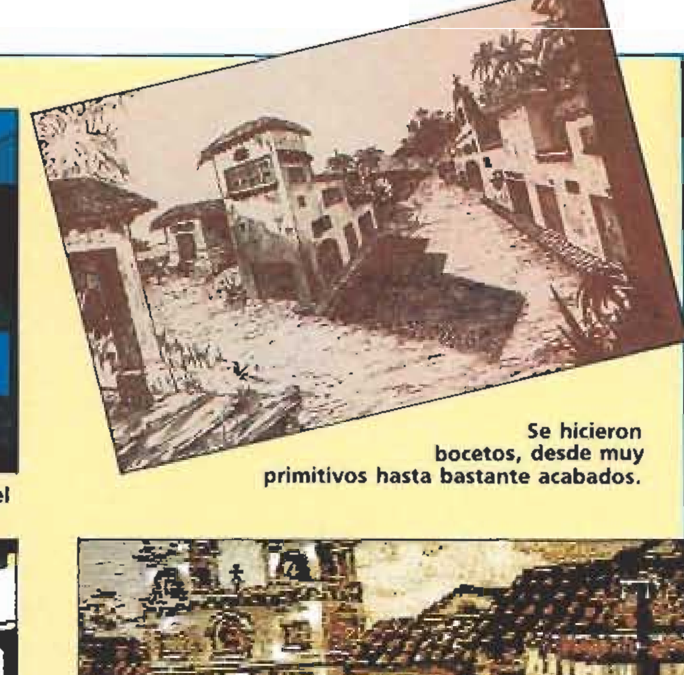
Así se hizo...



PLAZA



Una localidad tan importante como la Plaza del pueblo, no había forma de cuadrarla.



Se hicieron bocetos, desde muy primitivos hasta bastante acabados.



Al final las plazas quedaron así.

Sabido es por todos que Aventuras A.D. hizo «la Diosa de Cozumel», pero lo que muchos ignoran es que, en realidad, fue la Diosa quien hizo a Aventuras A.D.

LA DIOSA DE COZUMEL

El interés por las culturas precolombinas, el asombro ante la gloriosa-dolorosa gesta descubridora-conquistadora y el intento de entender todos los factores que inevitablemente condujeron a su culminación, fueron los cantos de sirena que me llevaron a estudiar Geografía e Historia para acabar especializándome en Historia de América.

De entre esas culturas destacan, por su enigmático pasado, los Mayas, sobresaliendo, como cumbre de su arquitectura religiosa, el complejo de Chichén Itzá.

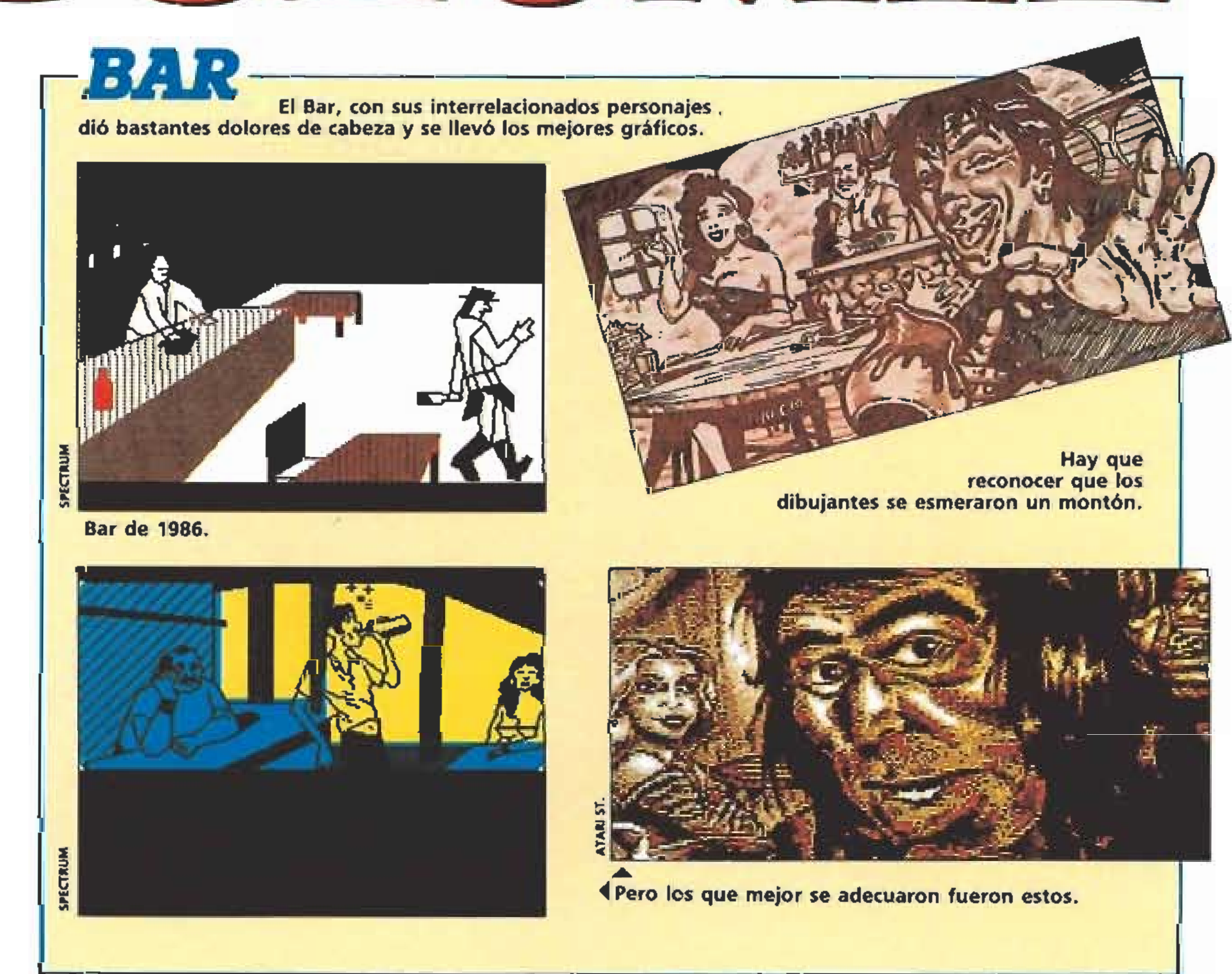
En 1983 descubrí el mundo de los ordenadores, y el de las aventuras al año siguiente. En el momento en que Quill, el primer Parser, me permitió escribir mis propias historias, fue natural que pensara en el fabuloso mundo Maya. La acción tenía que ocurrir entre la evocante arquitectura de Chichén Itzá y la húmeda y lujuriosa selva tropical.

Pero había problemas desde el punto de vista narrativo. El complejo de Chichén Itzá está en medio del Yucatán, entonces, ¿Cómo había llegado el jugador hasta allí?

La respuesta era obvia: tal cual hicieron los conquistadores, saltando desde La Española y Cuba. Y ya puestos a seguirlos, imitemos a Hernán Cortés, el más importante, quién en 1519 tocó una pequeña islita llamada Cozumel.

BAR

El Bar, con sus interrelacionados personajes, dió bastantes dolores de cabeza y se llevó los mejores gráficos.



Bar de 1986.

Hay que reconocer que los dibujantes se esmeraron un montón.

Pero los que mejor se adecuaron fueron estos.



EL EQUIPO

Los interfectos: Fernando Carrión, Carlos Marqués, Juan Antonio Darder, Juanjo Muñoz, Eva Samitier, Tim Gilberts, Andrés Samudio, Quill y DAAD, te desean la mejor suerte con «La diosa de Cozumel», primera parte de la «Trilogía de Ci-U-Than».

Pero los conquistadores no penetraron en el Yucatán, lo rodearon y se fueron directos «do más oro había», hacia el imperio Azteca. En cambio nosotros teníamos que internarnos en la península desde su costa este y atravesar la selva para alcanzar Chichén Itzá. Se definía así el proyecto, por su propio peso, como una trilogía; con su zona de llegada, la travesía y el desenlace final.

El comienzo

Entre 1986 y 1987 se escribió «Diosa de Cozumel». Fue un trabajo solitario, ayudado, sólo en la parte gráfica, por nuestro querido Carlos Marqués. La enviamos a Microhobby y Dinamic y, desde ambas partes, llegaron los ánimos y la ayuda para fundar Aventuras A.D.

Ya con todos los medios a nuestro alcance, léase DAAD y demás, la primitiva Diosa quedaba un poco pequeña; por ello, mientras se enriquecía el guión, decidimos empezar por el principio. Y el principio fue «La Aventura Original». Luego se cruzó de por medio el interesante proyecto «Jabato» y por fin hoy, 4 años después de iniciado, lanzamos al ruedo el comienzo de la Trilogía de Ci-U-Than.

La maldición

Pero la Diosa que reinó sobre Cozumel, y cuyo nombre no puedo revelar, tiene, como nuestra Jano, una faceta benéfica y otra bastante más oscura. Y parece ser que, en algún momento, logramos cabrearla al inmiscuirnos en sus asuntos personales. Y entonces empezaron a ocurrir cosas que retrasaban cada vez más el proyecto. Por alguna razón, los dibujantes no conseguían dar con el boceto adecuado a las descripciones. Trabajaron en ello varios, y muy buenos, pero nada.

TEMPLO

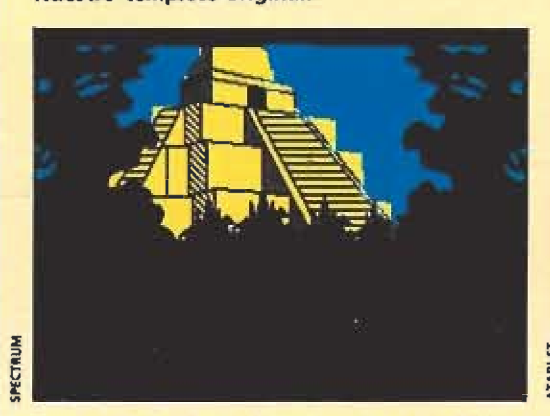


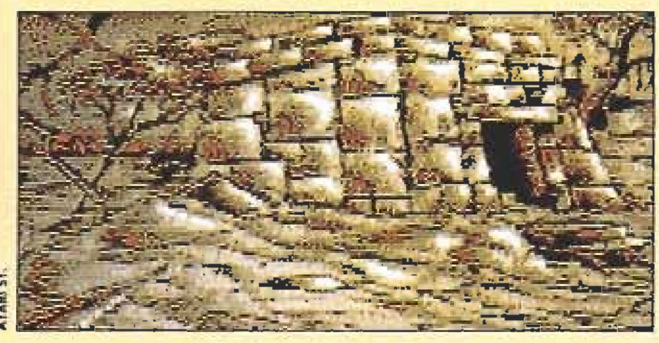
Nuestro templete original.

El templo también tuvo sus muchas variantes.



Una de las versiones en papel.





Pero al final, el más llamativo fue para 8 bits y el más cercano a la realidad para los 16 bits.

DIOSA

Incluso la misma Diosa sobre su pétreo lecho, se resistía a tomar forma.



Esta fue nuestra primera Diosa.



Luego las hubo para todos los gustos, rudimentarias, paletas, tipo blancanieves y angelicales.



Para terminar con este enfoque.

Los personajes

Aquí tuvimos muchos problemas, primero se intentó visualizar cada personaje y adaptarlo lo mejor posible a su papel en el guión.

Lo peor fue que hubo que modificar mucho el DAAD para hacerse cargo de un detallado sistema de especificaciones de objetos y personajes. Y todos esos cambios tuvieron que ser probados y reprobados.

Hay personajes, como la joven del bar, que tienen hasta once diferentes estados "mentales", pasando a través de ellos como respuesta a lo que el jugador haga. Pues bien, mucho me temo que, debido a la falta crónica de memoria que padecemos en nuestros juegos, no se note sino una mínima parte del trabajo que esos personajes llevan. Y es que, nos encontramos con que el equilibrio entre lo complejo del personaje y lo que dice, es muy delicado. Si lo haces muy complejo, te queda poca memoria para que hable, única manera de que el usuario se entere. Si le das mucho texto, tendrá mucho palique, pero será bastante burro.

Con la Diosa de Cozumel aprendimos mucho y de la manera más dura, cuando al final tuvimos que reducir casi un 40% del texto de los personajes para conservar el juego completo.

Otras maldiciones

- El lío del nombre:

Resulta que hablamos de «La Diosa» y el juego se llama públicamente «COZUMEL». De eso nos enteramos casi al final y se debe a que las cajas impresas, uno de los productos más caros, se usarán también en la versión inglesa.

- Problemas con la censura:

Había unas escenas que podían ofender al delicado público inglés, (en realidad es a los hipócritas grandes almacenes, dueños y señores de la venta del soft en Inglaterra), y que hubo que limar. Ello llevó en algunos casos a hacer alteraciones de última hora del guión. Pero no os preocupéis, la versión española ha quedado bastante intacta, sin caer, claro está, en la vulgaridad en ningún momento.

- El caso de la pantalla trastocada:

La diosa nos atacó aquí con gran fuerza. Desde hace meses teníamos la diapositiva de la pantalla de presentación. Se hizo con mucho tiempo e incluso se publicó en varias revistas. Pero resulta que las cajas se imprimieron también con tiempo y estaban listas, esperando el producto. Muy poco antes de que ambos trabajos se unieran, tuvimos una visita de gran importancia en nuestras oficinas y, como de pasada, dicho personaje preguntó, al ver la pantalla de la diosa en un ordenador, si estábamos haciendo ya otro juego nuevo. Al responder que esa era la Diosa de Cozumel, casi se atragantó, pues venía de ver las cajas... que tenían otro dibujo muy diferente.

Día y noche trabajaron Carlos Marqués y Juan Antonio Darder para tener la nueva versión a tiempo en... ¡7 ordenadores diferentes!

Pruebas

Había que probar dos cosas: el juego en sí y la nueva versión del DAAD. Debo deciros que la diosa se mostró bastante vengativa aquí, arruinándonos por completo las tradicionales fallas valencianas que pasamos encerrados, entre ruidos de petardos y toques de bandas, puliendo, repuliendo y abrillantando éste vuestro juego que esperamos disfrutéis. ■

Andrés Rigoletto Samudio
Director de A.D.

FLASH

Opera Soft ataca de nuevo



AMSTRAD

«Sirwrood» es el curioso nombre del último juego de Opera. Transcurre en un fabuloso mundo de espada y brujería donde nuestro personaje tendrá que atravesar tres niveles llenos de acción para recuperar el escudo mágico robado por el infame hechicero Amargol. La primera fase transcurre en el bosque, la segunda en las cuevas del castillo del malvado brujo y la última nos traslada a las frías salas de la guarida del mago.

Un programa con unos gráficos muy buenos que nos parece va a permitir a esta compañía española seguir con el éxito del que siempre ha disfrutado.

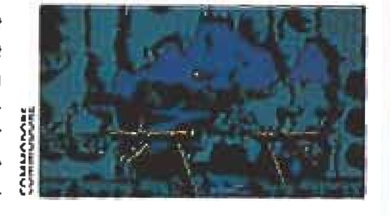
La cosa nostra



COMMODORE

System 3 nos trae «Vendetta» una aventura en un escenario en 3D, similar al «Last Ninja», en el que nuestro héroe debe encontrar las pistas necesarias para liberar a su novia de las garras de la mafia. También tendrá que ser un experto en el uso de las más avanzadas técnicas de combate para evitar a los matones que intentarán eliminarle. Como novedad diremos que el programa incluye también una fase en la que podemos huir de nuestros enemigos en un ferrari en el más puro estilo «Pole position». Desde luego el aspecto del juego en el C64 resulta de lo más atractivo.

Rescatar a la dama



COMMODORE

Flimbo es el héroe de la próxima aventura de System 3. Como su dama ha sido raptada nuestro pequeño amigo ha decidido ir a rescatarla cueste lo que cueste. Y a través de 7 niveles tendremos que ayudarle en un arcade en el que pelearemos contra las peligrosas criaturas mutantes que el malvado profesor de turno ha creado; si no llegamos a tiempo nuestra amada será sacrificada a este ser despreciable. «Flimbo's Quest» es el nombre de este novedoso programa que de momento sólo podremos ver en el Amiga o en el C64.

Basura intergaláctica



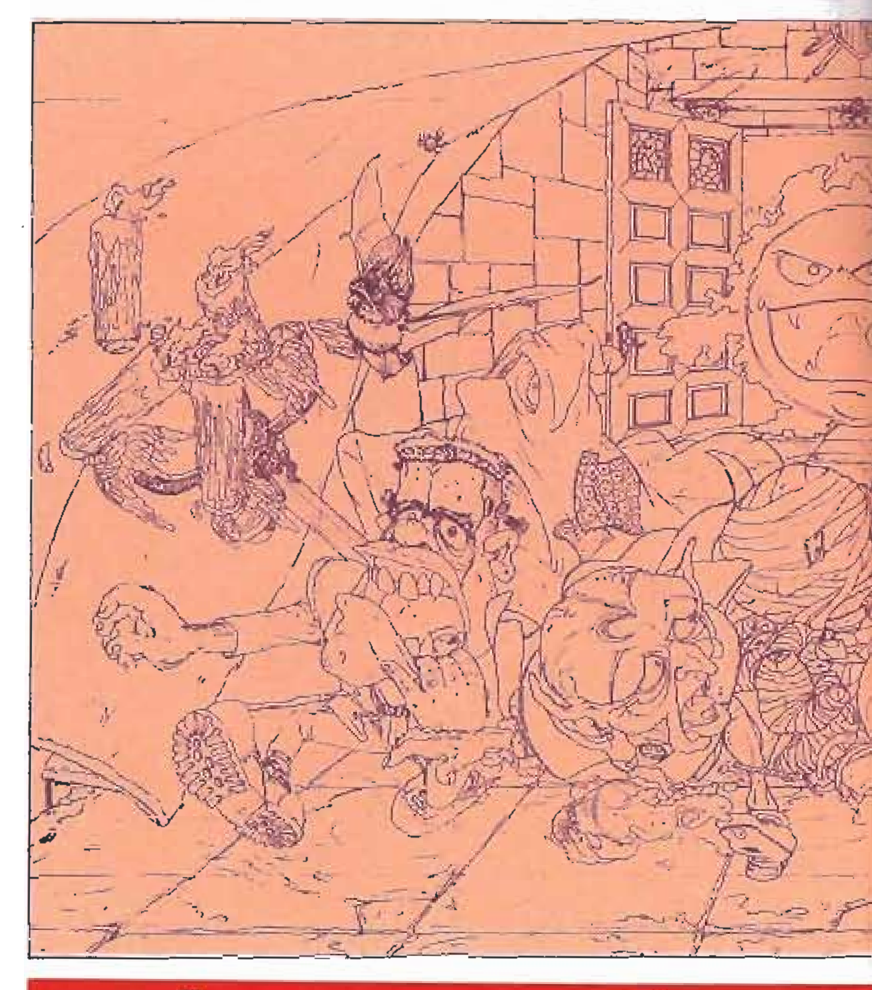


AMIGA

Realmente tienes problemas, ¿cómo se te ha ocurrido perder los documentos que se te habían encomendado?. Claro que con tu capacidad de deducción ya has encontrado donde están: en Startrash VII, el basurero de la galaxia. Así que te toca recorrerte las 7 pirámides de basura hasta encontrar los documentos. No sólo tendrás que encontrar la salida de cada una de las montañas de suciedad sino que como puedes imaginarte en ellas viven todo tipo de monstruos que complicarán tu tarea. Por cierto, tu objetivo está escondido en la última pirámide. «Startrash» es un programa de Rainbow Arts y sale para Amiga, Atari y C64.

PREVIEW

Cuando Topo comercializó, hace ya algún tiempo, «Mad Mix Game», probablemente, ni ellos mismos imaginaban el gigantesco éxito que estaban a punto de conseguir. De hecho, el programa acabó por convertirse en uno de los pocos juegos españoles que han tenido una cierta repercusión fuera de nuestras fronteras, y con el tiempo ha obtenido también algo de lo que pocos clásicos no han gozado: una formidable segunda parte.



Más comeduras

Aunque la verdad es que en nuestro país, a diferencia de en el Reino Unido, se presta poca atención al nombre del programador que figura en los créditos de cada título editado, en el caso de «Mad Mix Game 2» nos resulta difícil no hacer —antes de realizar una amplia descripción sobre este nuevo lanzamiento de Topo— una especial mención de su autor, Rafael Gómez, no sólo por ser uno de los personajes más divertidos de su profesión, sino también porque de su mente han salido las rutinas y las ideas que han dado forma a juegos tan clásicos como la primera parte de este «Mad Mix», el original «Rock'n'roll» o «Perico Delgado Maillot Amarillo», además de haber tomado parte decisiva en la culminación de un proyecto tan relevante como fue «Viaje al centro de la tierra».

Junto a él, y haciéndose cargo de toda la parte gráfica del juego, ha trabajado Roberto Potenciano, cuyo nombre, aunque probablemente os suene casi tan desconocido como el de Rafael, figura invariablemente desde hace ya bastante tiempo en los créditos de muchos de los juegos más populares de la compañía española.

Desarrollo del juego

Con este trio de figuras: Mad, Rafael y Roberto, Topo puso manos a la obra, hace ya algunos meses, para dar forma a lo que, sin duda, va ser su nueva bomba, después de la gran repercusión de su reciente «Viaje al centro de la Tierra».

Rafa, sin duda, uno de los grandes entusiastas de «Mad Mix Game» (y no es sólo amor de «madre»), explica que una vez decidida la realización de su segunda parte lo primero que se acordó fue, anecdóticamente, que ésta tuviera «poco de segunda parte»... dicho de otra manera, que no se volviera a realizar el mismo programa con nuevos escenarios y personajes, sino que tan sólo se aprovechara la idea y desarrollo del juego original para dar forma a un nuevo proyecto totalmente original e independiente de áquel.

El primer resultado de aquella propuesta es que esta segunda parte, además de nuevas sorpresas, incorpora incluso una nueva dimensión, la tercera, ya que el programa ha sido realizado inspirándose en el mítico sistema Filmation que Ultimate diseñara en su día.

Si estáis pensando que por ello el juego puede recordar en gran parte a otro famoso comecocos, «Pac-Mania», bueno, pues en cierto modo no os falta razón, pues visto muy por encima «Mad Mix Game 2» lo recuerda bastante. Sin embargo, hay que reconocer que una vez conocidos por completo todos y cada uno de sus detalles: sus decorados, sus personajes y su multitud de sorpresas, las únicas afinidades que quedan entre ambos programas son precisamente la mencionada tridimensionalidad y el hecho de que nuestro personaje puede realizar ágiles saltos, por lo que vamos a dejar esta cuestión en el rango de meramente anecdótica sin prestarle mayor atención.

Volviendo al desarrollo del juego, hay que decir que éste básicamente coincide de forma plena con el de su primera parte: nuestro objetivo consiste por tanto sencillamente en comernos todos y cada uno de los pequeños puntos repartidos por los recorridos laberínticos que componen cada nivel, si bien es importante decir sobre este aspecto que la tridimensionalidad —y la maquiavélica mente de Rafa, incansable en el diseño de todo tipo de trampas y sorpresas variadas— ha aportado otro sustancial cambio al programa, que ha visto como su número de niveles disminuye para, a su vez, adquirir un mayor tamaño y grado de dificultad. Quiere esto decir que incluso desde el principio el juego nos plantea los suficientes quebraderos de cabeza como para tenernos bastantes minutos en la afanosa lucha por conseguir pasar de nivel.

Caras nuevas y poco amistosas

De todos los personajes incordiantes que se dedicaban a perseguir incansablemente a nuestro sufrido héroe, en la primera parte de su aventura, los únicos que repiten papel en esta segunda son los Pelmazoides, es decir los clásicos fantasmitas, habiendo cedido el resto de maléficas criaturas su lugar a otras, no menos curiosas y poco recomendables. Vamos a echarle un vistazo al elenco de pertinaces enemigos: momias, que no pueden matar a nuestro personaje, pero si obstaculizarle y acosarle, entorpeciéndole su marcha; mandíbulas, también inofensivas, pero capaces de endosarnos terribles empujones; dracocóculas, vampirescos personajes que además de ser mortales por contacto liberan unos dañinos puntos negros que provocan un curioso efecto sobre nuestro personaje; por último, y, en cierta forma, sustituyendo al odiado Repugnantoso, encontraremos a Franklin, un enorme y muy peligroso cabeza-cuadrada que además de liquidarnos casi con apenas tocarnos, se entretiene



MAD MIX GAME 2

de coco

aplastando contra el suelo los puntos que debemos recoger, complicando así notablemente nuestra ambiciosa labor.

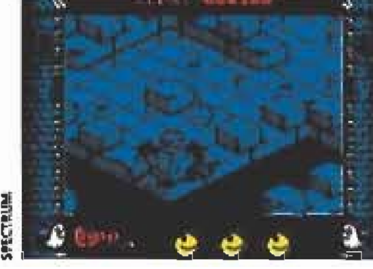
A excepción del temible Franklin todos los personajes pueden ser eliminados, bien usando la consabida posibilidad de comernos los puntos gordos que encontraremos en los laberintos, con lo que nuestro simpático personaje pasará a convertirse en un voraz «comecocos-cabreao», o bien haciendo uso de algunas de las muchas sorpresas que el juego incluye en su desarrollo, algunas de las cuales seguidamente vamos a comentar.



Desde el principio se tuvo claro que «Mad Mix 2» debía tener poco de segunda parte.



El juego plantea tantos quebraderos de cabeza como para garantizar de antemano la adicción.



La tridimensionalidad es, a simple vista, una de las innovaciones más importantes.



Los únicos personajes que repiten papel en el juego son los clásicos fantasmitas.

Trampas y ventajas

La magnitud de la lista de curiosidades que el juego incluye en su desarrollo, junto al propio hecho de que desvelarlas es, precisamente, uno de los grandes atractivos del programa hace que no vayamos aquí a citarlas de manera exhaustiva, sino tan sólo a hablaros de algunas de ellas para que os hagáis una ligera idea de las vicisitudes que os encontraréis a lo largo de la aventura.

Por ejemplo, podemos destacar el hecho de que para comernos los puntos aplastados por Franklin tendremos que saltar junto a ellos, con lo que conseguiremos sacarlos del agujero en que se hallan y a continuación tratar de comérnoslos rápidamente, algo tan curioso como difícil de realizar. Destacable es también el hecho de que aparezcan tapones de corcho que podemos conducir hábilmente para taponar durante algunos instantes los tinteros de donde salen nuestros enemigos, por no hacer mención de las bolas de billar que al ser empujadas aplastan cuanto bicho viviente encuentren (nosotros incluidos si no tenemos cuidado).

Como ya dijimos, esto es tan solo un pequeño ejemplo de las trampas y objetos ventajosos que podemos encontrar en nuestro camino, pero vosotros mismos descubriréis que esta vez los autores del juego han dado forma a una auténtica sinfonía de sorpresas que confieren al desarrollo del juego, además de una gran comicidad, un alto grado de adicción.

Esto promete

La versión Spectrum, a partir de la cual ha sido realizada esta preview, es sencillamente sorprendente, no sólo por su excelente calidad gráfica, sino por la perfecta sensación de tridimensionalidad conseguida, la rapidez del desarrollo, y su gran jugabilidad. Realmente el aspecto general del programa es formidable, y supera con creces a todos los niveles a su ya sensacional primera parte.

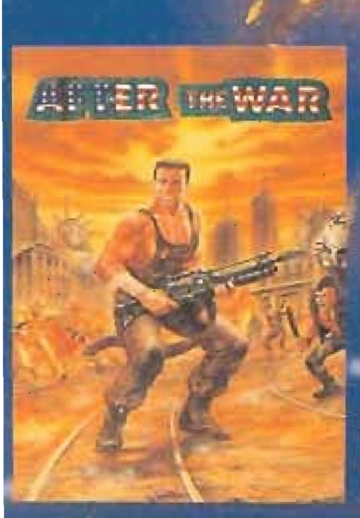
En lo referente al sonido hay que decir que la mayoría de las versiones, exceptuada la de 48K de Spectrum, acompañarán el desarrollo del juego con una apropiada sintonía musical, lo cual sin duda contribuirá aún más a mejorar la calidad global del programa, de la cual no nos cabe duda de que en Topo pueden estar completamente satisfechos. ■

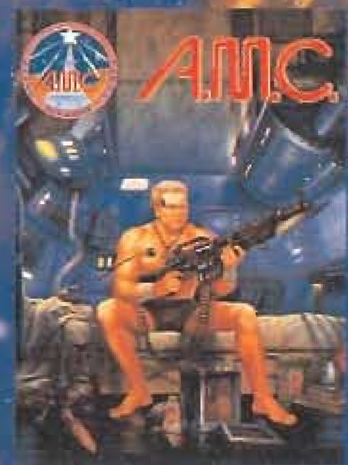
J.E.B.

5 JUEGOS, 14 CARGAS, 1/2 MEGABYTE DE PURA ACCION METALICA ...

DINAMIC





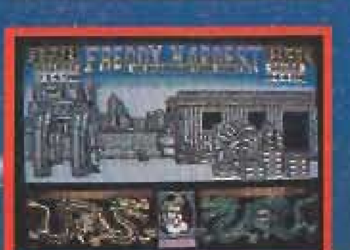


















TECHNOS
VIRGIN MASTERTRONIC
DROSOFT

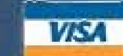
* EN VERSION COMMODORE SE SUSTITUIRA POR **NAVY MOVES**



LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18.
TORRE DE MADRID, 27-5
28080 MADRID
(91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS:
TELF. 673 90 13
VENTAS POR CORREO:
TELF. 450 89 64
TAMBIEN CON



ANGEL NIETO-MUNDIAL DE FUTBOL

Opera se pone en forma

Desde estas mismas páginas hemos comentado en muchas ocasiones que los simuladores deportivos cuentan, de antemano, con un amplio número de incondicionales. Todos ellos están de enhorabuena. Opera acaba de realizar el lanzamiento de un nuevo sello llamado «Opera Sports» bajo el que serán publicados todos los simuladores editados por la compañía.



La cantidad de opciones disponibles permiten adaptar el juego a las necesidades de cada jugador.



En pantalla se nos muestran informaciones de gran utilidad.

Las condiciones climatológicas influirán en el tipo de neumáticos precisos para correr.

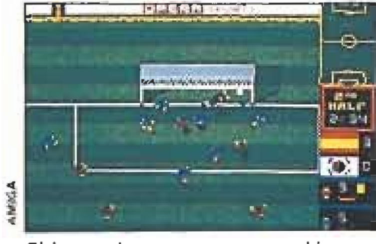
De momento este sello se inaugura con dos espectaculares títulos, basados en dos, no menos populares, deportes: el fútbol y el motociclismo. Ambos simuladores están a punto de ver la luz y serán publicados para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari, Amiga y Pc. Para que os vayáis haciendo una idea os ofrecemos un avance de cuáles serán sus opciones y os presentamos unas pantallas en las que podéis observar su aspecto. ¡En marcha!

La pasión por el balón

Lógicamente la celebración del mundial de fútbol en Italia el próximo mes de junio hacía suponer la aparición de gran cantidad de juegos basados en esta modalidad deportiva. Opera se ha sumado al grupo con un simulador que lleva a la pantalla toda la emoción del mundial y que, lógicamente, verá la luz coincidiendo con el acontecimiento real.

El juego, que todavía no tiene nombre definitivo, consta de dos cargas. La primera, de introducción, presenta el juego con la ceremonia de apertura del mundial. En ella veremos a las 24 selecciones participantes con sus respectivos himnos, además de espectaculares efectos gráficos animados como fuegos artificiales o vuelo de palomas. La segunda es el simulador propiamente dicho. Además de a la competición, que se desarrolla siguiendo los esquemas del mundial, es posible acceder desde el menú a una fase de entrenamiento, a la opción de dos jugadores —para celebrar amistosos— y a una opción que permite salvar el mundial para retomarlo en ese punto en otro momento.

Como innovaciones más importantes respecto a otros juegos de fútbol aparecidos hasta el momento destacan la posibilidad de: consultar tablas estadísticas sobre los jugadores de cada selección, que contienen sus habilidades o su estado físico, hacer dos cambios por encuentro, tener control absoluto sobre el saque del portero, lanzamiento de faltas a balón parado con barrera, cansancio físico y moral de los jugadores y por supuesto el juego aéreo con planchas de cabeza, chilenas, etc y la aplicación efectiva de las reglas del juego: penaltys, corners, saques de banda, etc.



El juego incorpora una opción para salvar el mundial y retomar el evento en cualquier momento.



La perspectiva empleada aumenta la sensación de velocidad y el realismo del simulador.

Con el puño a tope

Tras el fútbol, nos adentramos en el apasionante mundo del motor con «Pole 500c.c.», un simulador que reproduce el mundial en la categoría de 500 y que está avalado por el campeonísimo Angel Nieto. A lo largo de 16 circuitos, similares a los reales, competiremos por el título, con el resto de los pilotos en carrera. El juego incluye una opción de entrenamiento para habituarnos a cada circuito, estudiar el tipo de neumáticos que necesitamos según la climatología —se contempla la simulación sobre firme de pista seco o mojado— y obtener nuestra posición en la parrilla de salida. Una vez que consigamos clasificarnos comienza la carrera. En principio cada circuito consta de dos vueltas, pero éstas pueden ser definidas por el jugador hasta un máximo de veinte.

Destacan en el juego la perspectiva frontal en tres dimensiones que aumenta la sensación de realismo y velocidad, gracias también a la presencia de pendientes, subidas y bajadas o chicanes y al resto de elementos ambientales como túneles o pasos elevados. Resulta curiosa la opción para dos jugadores que muestra la pantalla dividida horizontalmente, presentando la evolución paralela de cada uno de los jugadores.

Por supuesto es posible también acceder a pantallas de información con tablas estadísticas sobre puntuaciones, tiempos y clasificación y salvar y cargar la partida en curso. ■



¡Participa en nuestro concurso y podrás obtener completamente gratis un magnífico chandal con el logotipo del nuevo sello OPERA SPORTS! Rellena el cuestionario adjunto y envíalo antes del día 30 de junio de 1990 (se considerará la fecha del matasellos).

PARTICIPANTES

Todos los lectores de Micromanía podrán participar, rellenando para ello el cuestionario adjunto. Posteriormente es necesario recortar el cuestionario junto con el cupón (no valen fotocopias) y enviarlo, antes del día 30 de junio de 1990, a:
MICROMANÍA. HOBBY PRESS, S.A. Carretera de Irún Km. 12,400. 28049 MADRID

No olvides indicar tus datos personales y la talla que usas para que te enviemos el chandal adecuado, caso de resultar agraciado, teniendo en cuenta que hay diversas tallas.

Cada participante deberá escribir claramente en una esquina del sobre la frase «OPERA SPORTS».

Posteriormente se procederá a un sorteo ante Notario, para elegir a los 80 premiados de entre los acertantes del cuestionario.

Cada participante puede enviar los cupones-respuesta que desee, siempre que se trate de cupones originales (no valen fotocopias).

Responde correctamente a estas cuestiones (marca claramente la respuesta que consideres adecuada).

- -

CUPÓN DE RESPUESTA

CUESTIONARIO

De entre los acertantes de las 10 preguntas del cuestionario, se eligirán por sorteo ante Notario 80 ganadores que tendrán derecho a un chandal cada uno.

En caso de que no lleguen a ser 80 los acertantes del cuestionario completo (10 preguntas), se extraerán el resto de los premios de entre los que tengan sólo 9 preguntas acertadas; si tampoco se completa de esta forma, pasarán a ser válidos los acertantes de 8, etc..., continuándose con el sorteo hasta agotar los premios.

Cualquier supuesto o eventualidad no contemplado en estas bases será resuelto por la decisión inapelable de la organización.

1.ª ¿Cuántos equipos partiparán en el Campeonato Mundial de Fútbol Italia 90?
a) 18
b) 10
c) 20
d) 24

2.ª ¿Qué deporte practica Stanley en su búsqueda del Dr. Livingstone?
a) Lanzamiento de jabalina
b) Lanzamiento de martillo
c) Salto con pértiga
d) Carrera de obstáculos

3.ª ¿Qué piloto de motociclismo español ha conseguido más títulos de Campeón del Mundo?
a) Angel Nieto
b) Víctor Palomo
c) José Abascal
d) Severo Ochoa

4.ª ¿Cómo se llama el entrenador de la Selección Española de Fútbol?
a) José Luis Núñez
b) Miguel Muñoz
c) Luis Suárez
d) José María García

5.ª ¿Qué selección ha ganado más Campeonatos mundiales de Fútbol?
a) España
b) Japón
c) Brasil
d) Inglaterra

6.ª ¿Qué cilindrada ha desaparecido del presente Campeonato del Mundo de Motociclismo?
a) 50 cc
b) 80 cc
c) 200 cc
d) 800 cc

7.ª ¿Cómo se llama el último campeón del mundo de motociclismo en la categoría de 80 cc?
a) Manolo Santana
b) Alex Crivillé
c) Manuel Herreros
d) Eddy Lawson

8.ª ¿Cómo se llama el nuevo sello que lanza OPERA SOFT para sus simuladores deportivos?
a) Opera Club Deportivo
b) Opera Sports
c) Opera Speed
d) Fast Opera

9.ª ¿De cuántas categorías se compone el Campeonato del Mundo de Motociclismo?
a) Tres
b) Una
c) Cinco
d) Ocho

10.ª ¿En qué año ganó España la Copa de Europa de selecciones nacionales?
a) 1920
b) 1958
c) 1968
d) 1980

DATOS PERSONALES

Subraya la talla que te gustaría recibir, caso de resultar afortunado en el sorteo:
Pequeña - Mediana - Grande

Nombre .... Fecha de nacimiento ....

Apellidos ....

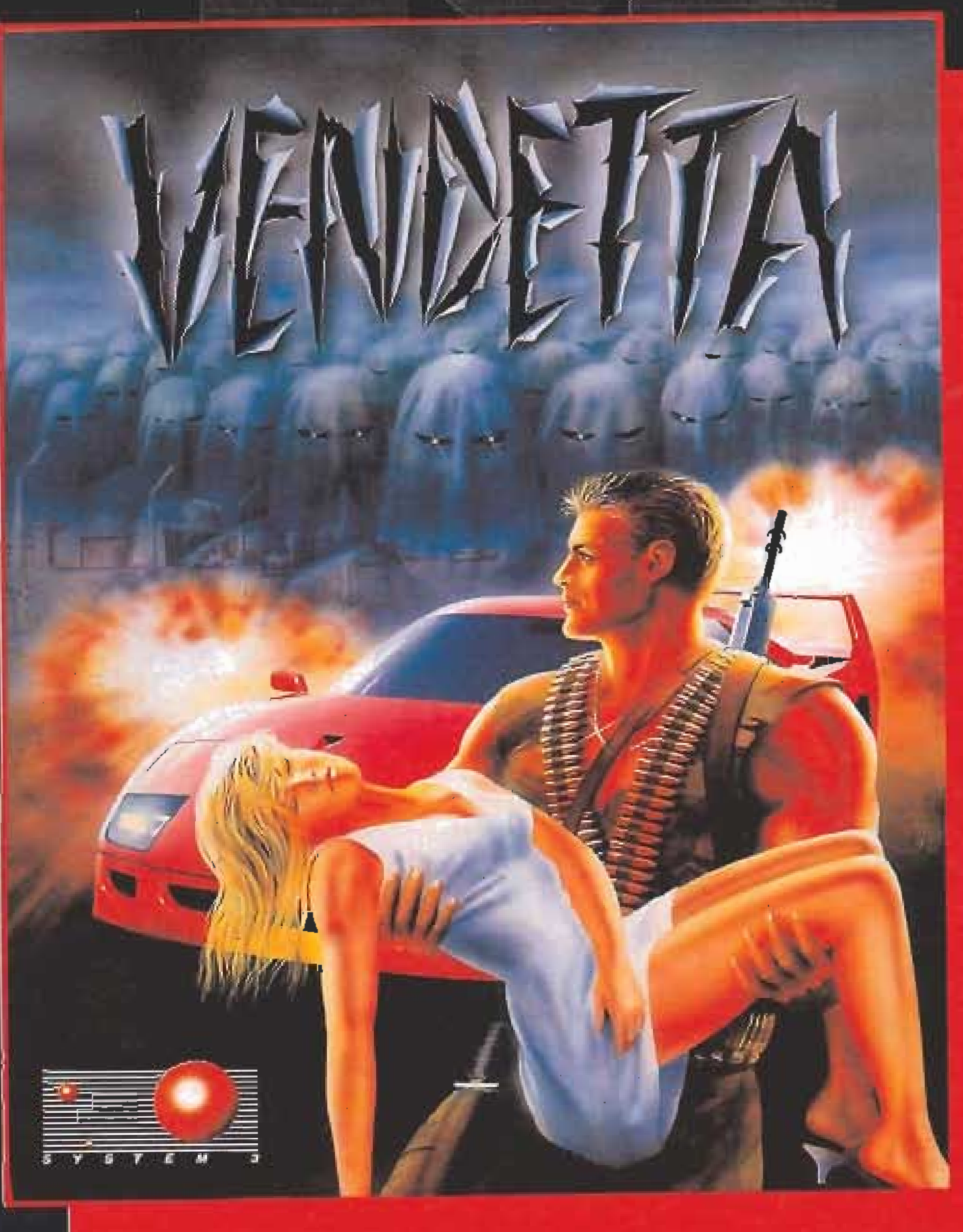
Dirección ....

Localidad .... Provincia ....

C.P. .... Teléfono ....

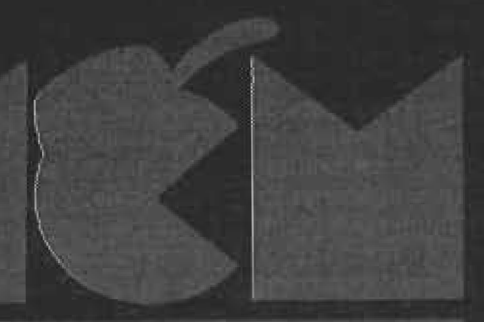

SOFTWARE


NINJA SPIRIT


VENDETTA
SYSTEM 3


TWARE







Mirrorsoft, una de las más importantes compañías británicas en lo que se refiere a producción y distribución de software de entretenimiento, celebró, una vez más, su reunión anual con diferentes sectores vinculados a la industria del software. Allí los representantes de la prensa y los distribuidores locales, de los diferentes paises europeos, tuvimos la oportunidad de contemplar los avances de todos los productos con los que piensa sorprendernos en breve espacio de tiempo.

MIRRORSOFT: EL SOFTWARE DEL FUTURO

En el marco incomparable (esto lo digo todos los años) de la ciudad de Niza —el pasado fue en Amsterdam— el bien entrenado equipo de profesionales de Mirrorsoft nos mostró, a lo largo de dos días y medio de intenso trabajo, vídeos, demos y todo lo que pudimos solicitar sobre los juegos en preparación, tanto en su faceta de productores como de distribuidores europeos de varios sellos americanos y británicos: Cinemaware, Logotron, etc..

Podríamos destacar de la reunión la presentación de una nueva compañía dependiente de Logotron. Se trata de Millenium, que sale al mercado con cuatro interesantes títulos: «Kid Gloves», del que podéis ver cumplida información en este mismo número de la revista, «Cloud Kingdoms», «Resolution 101», y «Thunderstrike».

Otra novedad importante que conviene reseñar es la referida a su ya legendario (por lo menos en Europa) «They came from the desert». Por una parte se presentan nuevos escenarios que ampliarán las ya de por sí inquietantes situaciones de la primera parte. Por otro lado anunciaron la inmediata edición (al menos para el mercado americano y puede que para el británico) del «They came from the dessert» en versión CD ROM.

Algunos productos especiales

Dos juegos que darán mucho que hablar son: «Theme Park Mystery» de Imageworks y «Wings», de Cinemaware, que es un simulador de vuelo y combate aéreo pero sin el grado de complejidad típico de estos programas. Con simples movimientos del joystick podemos mover el avión y realizar los disparos. Esto lo hace especialmente adecuado para todos aquellos que les apasionan los aviones pero no se sienten con ánimos de enfrentarse a un voluminoso manual para ponerlos en marcha.

Otro programa interesante es el «Dungeon & Dragon» para PC (de momento), pues permite, además de jugar en VGA, conectar a un amplificador un extraño periférico que permite, a través de la salida Centronics de la impresora, producir sonido. Todavía no sabemos si es un generador de sonidos programados o se trata de un simple amplificador.

Domingo Gómez, nuestro director —a la izquierda—, junto con el equipo directivo de Mirrorsoft.

GRANDES COMPAÑIAS, MUCHOS LANZAMIENTOS

Vamos a repasar con detalle la verdadera avalancha de títulos producidos por esta poderosa compañía inglesa y que estarán en el mercado a lo largo de los próximos meses. En cada uno de los sellos integrados en MIRRORSOFT hay muchas y muy interesantes novedades que vamos a pasar a comentar.

Imageworks

IMAGEWORKS, tras el éxito de «Xenon II», nos presenta «Gravity»; un programa que nos permitirá luchar contra las fuerzas del mal que están construyendo agujeros negros que amenazan con devorar nuestra galaxia. Pilotaremos una poderosa nave en un arcade lleno de emoción y aventura. Estará disponible para Atari, Amiga y Pc.

De la mano de los creadores del famoso «Speedball», los Bitmap Brothers, nos llega «Cadaver». ¿Os acordáis del Knight Lore?, pues retomando la misma técnica y llevándola hasta sus últimas consecuencias se ha creado un extraordinario programa. Asumimos la personalidad de un caballero medieval que en un enorme castillo tiene que detener al malvado de turno. Para conseguir nuestro objetivo podemos recoger y manipular objetos, pelear con los secuaces del mal y recoger las pistas que nos darán la clave para resolver el misterio. «Cadaver» saldrá para Atari St, Amiga y Pc.

También Imageworks editará la segunda parte de «Legend of the Sword» que llevará el nombre de «The final battle». En la primera parte el protagonista había obtenido la espada y conseguido vencer al malvado mago Suzar. Pero no todo salió bien pues el hechicero se ha liberado y ha encerrado a nuestro héroe en una oscura mazmorra vigilada por doce humanoides. Por supuesto nuestra tarea consiste en detener de nuevo el mal que amenaza nuestro mundo.

Este programa es una aventura conversacional que incluye nuevos gráficos en tres dimensiones, un amplio vocabulario y un enorme número de localidades que explorar. Se editará en Atari St, Amiga y Pc.

«Theme Park Mystery» nos lleva a un parque de atracciones que oculta un terrible secreto. ¿Serás capaz de descubrirlo?. Prepárate para un arcade con estupendos gráficos y frenética acción en tu Atari, Amiga o Pc.

Coge todos los elementos y complejidad de las grandes aventuras y mézclalas con un poco de humor y tendrás «Omnicron Conspiracy». Un programa en el que tomando la personalidad del capitán Ace Powers tendrás que destruir una poderosa organización dedicada al tráfico de drogas. Esta aventura conversacional podremos verla pronto en nuestros Pcs; más adelante saldrá para el resto de 16 bits.

«Back to the future II» es la versión para ordenador de la película del mismo título. Marty viaja al futuro para ayudar a su hijo pero en un descuido el malvado Bif roba la máquina de Doc y regresa al pasado. Allí se entrega a sí mismo un libro con los resultados de todas las competiciones deportivas hasta el año 2000, luego vuelve al futuro y deja que Marty regrese a su propia época. Claro que éste al volver encuentra que todo ha cambiado, Bif es ahora supermillonario gracias al libro y Marty tiene que solucionar el problema. ¿Podréis ayudarle?

Cinemaware

«Wings», programa mencionado anteriormente, nos lleva al asiento de un antiguo avión de la primera guerra mundial. Este programa, concebido como un simulador, nos permitirá bombardear las instalaciones enemigas, pelear contra el temible Baron Rojo o lanzarnos en paracaídas cuando nos hayan derribado. Todo esto con los soberbios gráficos a que nos tiene acostumbrados Cinemaware. En principio «Wings» sólo saldrá para Amiga.

PSS

El tercer sello que ocupa nuestra atención es PSS. Esta compañía se dedica exclusivamente a "War Games", —juegos de guerra—, y sus tres próximas creaciones son: «Wolfpack», «Battle Master» y «Harpoon».

En «Battle Master» nos veremos involucrados en un mundo fantástico donde dirigiendo un ejército deberemos obtener una gema de cada una de las coronas de los reyes de las cuatro razas: enanos, elfos, humanos y orcos. Saldrá en breve para Atari St, Amiga y Pc.

«Harpoon» nos pemitirá dirigir las flotas de la OTAN o del Pacto de Varsovia —según los gustos de cada cual—, en el escenario del Atlántico Norte. El juego está presentado principalmente para introducir al novato en este tipo de simulaciones y permite elegir desde un nivel muy básico hasta uno más avanzado para los que ya conozcáis de qué van este tipo de programas. Muy pronto lo tendremos para Pc y más adelante las versiones Atari St y Amiga.

Spectrum Holobyte

La cuarta compañía que nos presenta novedades es SPECTRUM HOLOBYTE. «Tank» es un simulador del tanque americano M1 Abrans, en un programa en tres dimensiones donde de nuestra misión será conquistar el territorio enemigo sin que nuestras fuerzas sean destruidas. El programa saldrá, como los anteriores, para Pc en un principio, para que las versiones de Atari St y Amiga le sigan algún tiempo después.

El último lanzamiento de esta compañía es «Flight of the intruder». Un simulador de vuelo que nos permite jugar con o contra un segundo piloto, bien sea humano o dirigido por el ordenador. Con unos gráficos que superan al legendario «Falcon» el programa se ha realizado en todas las versiones de 16 bits.



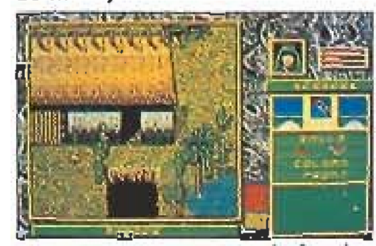
«Cadaver» actualiza la técnica filmation que trae de nuevo el sabor de las videoaventuras.



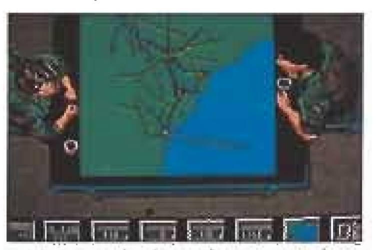
«Back to the future II» reproduce las escenas más significativas de la película del mismo nombre.



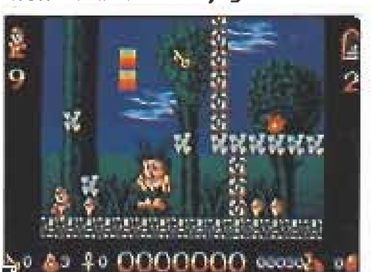
«Wings», de Cinemaware, aporta como innovación su gran sencillez de manejo.



«Battle Master» un mundo fantástico da pié a un «War Game», publicado para 16 bits.



«Flight of the intruder» es un simulador de vuelo que perm ite la acción de uno o dos jugadores.



«Kid Gloves», inaugura el sello Millenium y promete iniciar una línea progresiva de calidad.

Millenium

El nuevo sello MILLENIUM, también nos prepara un buen plantel de nuevos juegos. Aparte del «Kid Gloves», pronto tendremos en nuestras manos «Cloud Kingdoms», «Resolution 101», y «Thunderstrike».

«Cloud Kingdoms» es un arcade de plataformas en el que debemos recoger todas las frutas y los objetos que hay en cada nivel para poder pasar al siguiente. Los autores nos prometen un juego aún más adictivo que «Super Mario Bros». Saldrá para Atari St, Amiga y Pc.

«Resolution 101» es un juego en 3D que nos pone al mando de un rápido vehículo futurista con el que nos podremos desplazar por un vasto territorio en el que tendremos que eliminar a nuestros enemigos para poder evitar que dominen la ciudad. Lo veremos en Atari St, Amiga y Pc.

La cuarta novedad, —«Thunderstrike»— nos lleva a tomar la personalidad de un futurista gladiador que tiene que luchar para defender su vida en un peligroso deporte en el que todo vale. El juego está hecho en 3D y promete ser muy rápido y adictivo. Saldrá solo para 16 bits.

FTL

Por último, y para terminar este recorrido por Mirrorsoft tenemos la salida, dentro de su sello FTL, de la segunda parte de la aventura de role-playing «Dungeon Master». Este programa saldrá con el nombre de «Chaos» y nos lleva donde su famoso predecesor nos dejó al final de la primera parte. Allí tendremos que recorrer nuevos niveles llenos de seres que nos podrán ayudar o quizás intentarán destruirnos, todo dependerá de tus acciones y las de tus compañeros.

LOS DE SIEMPRE

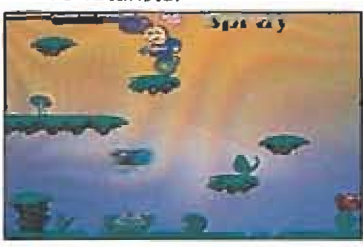
Existe una larga serie de programas que por más que hablamos de ellos en nuestras páginas no conseguimos que salgan al mercado. Unos porque siguen sin acabarse, otros porque según el criterio de los distribuidores locales no parecen adecuarse a la estructura del mercado nacional, lo cierto es que entre la extensa serie de programas disponibles hay unos cuantos «malditos» que no acaban de estar disponibles.

«It came from the desert». Basado en una antigua película de serie B el programa nos lleva al desierto de Arizona donde unas extrañas radiaciones han convertido en enormes monstruos a los pequeños habitantes de un hormiguero. Nuestra difícil misión será eliminar a los insectos y descubrir el origen de las mutaciones. El juego se maneja mediante un sistema de iconos muy parecido a otro gran programa de la misma compañía que casi todos conoceréis: «Defender of the Crown». Los gráficos son de lo mejorcito que se ha visto para Amiga. Este programa saldrá en un principio sólo para este ordenador aunque Cinemaware promete que dentro de poco podremos tener las versiones para Atari St y Pc.

«Dynamic Debugger» también conocido como «DDT», es un clásico programa de plataformas que combina el arcade con la aventura. Nuestra misión consiste en eliminar los insectos en una decena de mundos para poder así convertirnos en unos expertos en fumigación. Este juego lo podremos conseguir en Atari St, Amiga, Pc y C64.

En «Blade Warrior» (si no me equivoco es la tercera o cuarta vez que se habla de este programa pero con distinto nombre: «Palladin», etc.) Es un programa en el que manejamos a un guerrero que debe reunir una serie de objetos para conseguir intercambiarlos por una espada mágica que le permitirá vencer a Murk, el Señor del Mal. El juego transcurre en un ambiente tétrico y neblinoso en el que debemos pelear contra las hordas del mal y encontrar el camino hasta la torre de nuestro enemigo. Se encuentran en preparación los formatos Atari St, Amiga y Pc.


«Interphase» se desarrolla en un mundo futurista.


«DDT» es un clásico programa de plataformas.


«Palladin» o «Blade Warrior» transcurre en un ambiente tétrico.


«It came from the desert» será editado en el mercado americano en su versión CD ROM.

«Interphase» (Edge Of Dreamtime) es un completo programa con gráficos vectoriales en 3D que se desarrolla en un mundo futurista donde la población no utiliza su tiempo libre en ver películas o jugar a videojuegos, sino en visualizar Dream Tracks, que son una especie de grabaciones con fantasías y placeres experimentables por el usuario que puede asumir estas experiencias como propias. Este programa lo tendremos en Atari St, Amiga y Pc.

«Vette!» Se trata de un intento de establecer un nuevo estandar en la simulación de carreras automovilísticas. Está realizado con la misma técnica que el «Falcon» (es incluso del mismo autor) pero conduciendo un automóvil. La acción se desarrolla en las calles de San Francisco.

«Omnicron Conspiracy» es la historia de un policía robot que hay que manejar con iconos de manera parecida a un conversacional. Es interesante porque no hay que estar al día de la complicada estructura gramatical del idioma inglés para jugarlo.

«Wolfpack» es nuevo simulador de submarino de combate que permite seleccionar el lugar del océano donde vamos a desarrollar la batalla. Según sus autores, tiene cierta similitud con «Falcon», aunque en este caso, como simulador de submarino combinado con la estrategia de un Wargame. ■

D.G.M./J.G.V.



A puñetazos otra vez

- *VIRGIN/MASTERTRONIC*
- *Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA*
- *V. Comentada: AMIGA*

DOUBLE DRAGON II

¿Recordáis a nuestros amigos Billy y Jimmy? En la primera parte de este juego tuvieron que derrotar al malvado Willy, el jefe de los Guerreros Negros; ahora, Willy ha vuelto. ¿Adivináis quiénes tienen que pelear de nuevo? Preparaos para un programa repleto de estupenda acción.

Hace cinco años que estos dos hermanos, expertos en artes marciales, consiguieron que Willy liberara a su amiga Marian, durante todo este tiempo las cosas han ido muy bien para los tres amigos; pero la perversa mente del Señor de los Guerreros Negros está maquinando otro complejo plan para raptar de nuevo a la compañera de Billy y Jimmy.

Por fin, mediante artes mágicas y la ayuda de los acólitos que sobrevivieron a la primera parte, este malvado luchador ha creado una organización subterránea y ha reclutado a nuevos guerreros que le ayudarán en la batalla. Su primera orden: «Traedme a Marian».

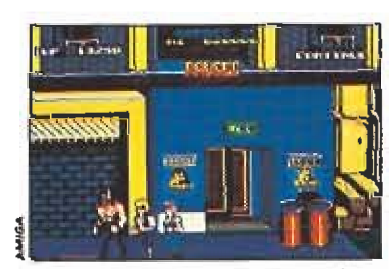
Cuando ésta llega a su poder y para evitar que pueda huir de nuevo Willy le dispara a sangre fría y guarda su cuerpo en unos campos de energía mágica para que nuestros amigos no puedan liberarla. En nuestro joystick está la posibilidad de conseguir que los dos hermanos la rescaten y la resuciten usando un poderoso hechizo.

Unos expertos karatekas

Como en «Double Dragon I», podemos participar en la batalla manejando uno solo de los hermanos o, si conseguimos ayuda de algún amigo, con los dos a la vez. Si en la primera parte de este estupendo juego los movimientos que podían realizar cualquiera de los dos hermanos eran muchos y muy variados, en este «Double Dragon II» son casi innumerables.

Patadas, puñetazos y codazos en todas las direcciones son las armas con las que contamos para completar nuestra misión. Asimismo hay determinados enemigos que saldrán con diversos objetos agresivos dispuestos a quitarnos una vida. Estos objetos, al igual que en la primera parte, caen al suelo cuando los guerreros son golpeados; con la tecla de disparo podremos recogerlos y usarlos contra ellos. Podremos pelear con bates de béisbol, cuchillos o cadenas.

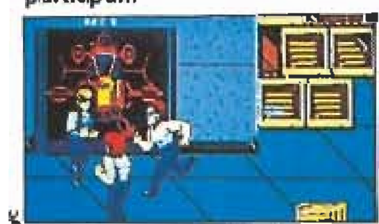
Tampoco debéis olvidar que para pasar de nivel hay que eliminar a todos los guerreros de la fase anterior, así que no sigáis adelante hasta estar convencidos de que habéis terminado con todos ellos. El programa os ayudará con la imagen de un dedo señalando hacia delante para que sepáis que habéis conseguido vuestro objetivo.


AMIGA

Cada cierto tiempo aparecerá un supervillano de mayor tamaño que precisará más golpes.


ATARI ST

La adicción se multiplica por dos cuando son dos los jugadores que participan.


PC

Aunque el nivel de dificultad se ha elevado resulta sencillo llegar al final.



ATARI ST

Este es uno de los programas en los que se notan las ventajas del hardware del Amiga sobre el del Atari. Aunque los gráficos de esta segunda parte son algo superiores a los de la primera, ni el scroll ni el sonido llega al nivel que supone la versión para el ordenador de Commodore.

PC

Esta versión es muy similar a la ya comentada, claro está que, por supuesto, carece prácticamente de sonido y gráficamente sólo con la tarjeta VGA podemos decir que se acerque a su altura. En concreto, esta versión para PC, comparada con las de los otros 16 bits, no resulta demasiado atractiva.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***No avances alocadamente por las pantallas, camina despacio y espera hasta que veas aparecer a los enemigos, entonces camina hacia atrás y espera a que se acerquen.***
- ***Es mejor pelear con tus puños que recoger alguna de las armas que aparecen en el juego, en concreto, las cadenas no suelen ser demasiado útiles.***
- ***Ten cuidado de no golpear a tu compañero si están participando dos jugadores; le harías perder una vida y podríais no tener suficientes para llegar a pelear con Willy.***
- ***Estate atento a los ascensores, porque lo más probable es que de ellos salgan dos o más enemigos que si no te has fijado y has pasado de largo te atacarán por la espalda.***

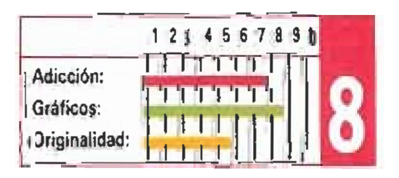
¿Nunca segundas partes fueron buenas?

«Double Dragon II» es un programa de lucha con un scroll lateral muy bueno que en casi todo es idéntico a la primera parte. Claro que hay algunas diferencias que le hacen incluso mejor. Nada más cargar el juego nos llama la atención la estupenda música que oímos durante la presentación. El resto del sonido en el juego está muy bien realizado, con una estupenda digitalización del ruido de los golpes y los quejidos tanto de nuestros personajes como de los enemigos.

Los gráficos son soberbios y se mueven con gran perfección. El scroll de la pantalla es correcto y el juego no se enlentece incluso ni cuando aparecen decenas de personajes intentando matarnos. La espera entre la carga de los distintos niveles tampoco es excesiva consiguiendo una continuidad en el programa que es de agradecer. Claro que no todo puede ser perfecto y esta segunda parte adolece de un defecto que también tenía la primera: es demasiado fácil. Aunque el nivel de dificultad se ha elevado sigue siendo relativamente sencillo llegar al final del programa tras unas pocas partidas.

Resumiendo, «Double Dragon II» es un programa de lucha para los fanáticos de este tipo de juegos, sobre todo para los que no son demasiado hábiles con el joystick y quieran un programa donde puedan avanzar, sin demasiados problemas, de uno a otro nivel sin que les maten continuamente en la primera pantalla. ■

J.G.V.



RECOMENDADOS

8 BITS

1. **ICE BREAKER** TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
2. **E-MOTION** U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **SENDA SALVAJE** ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
4. **RAINBOW ISLANDS** OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **JUNGLE WARRIOR** ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
6. **MYTH** SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **KLAX** DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **X-OUT** RAINBOW ARTS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **RAM** TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
10. **CAPITÁN TRUENO** DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

16 BITS

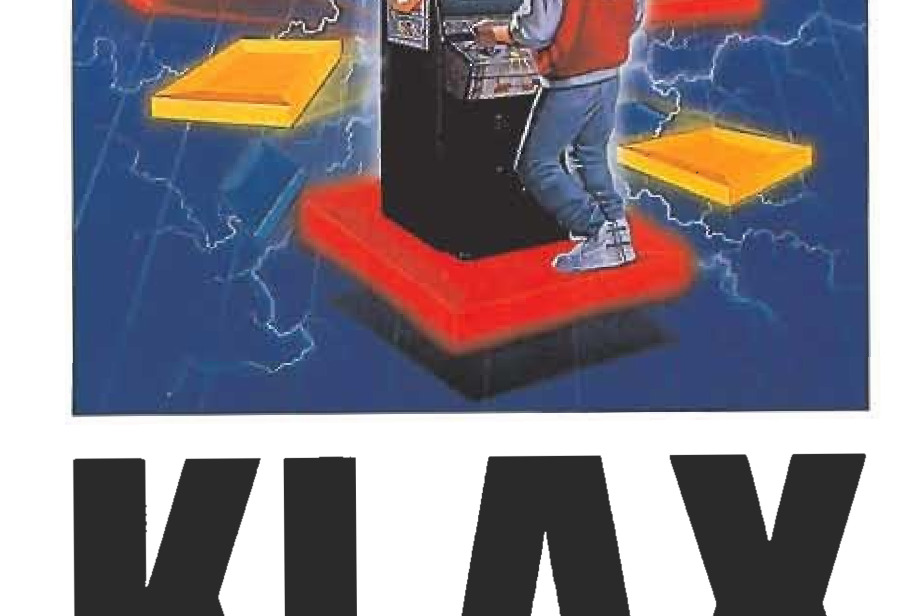
1. **KLAX** DOMARK *(Atari, Amiga, PC)*
2. **INFESTATION** PSYGNOSIS *(Atari ST, Amiga, PC)*
3. **KID GLOVES** MILLENIUN *(Atari ST, Amiga)*
4. **DRAGON'S LAIR** EMPIRE *(Atari ST, Amiga, PC)*
5. **SPORTS TV BASKETBALL** CINEMAWARE *(Atari ST, Amiga, PC)*
6. **BOMBER** ACTIVISION *(Atari ST, Amiga, PC)*
7. **BLOCK OUT** RAINBOW ARTS *(Amiga, PC)*
8. **SENTINEL WORLDS** ELECTRONIC ARTS *(PC)*
9. **DYTER 07** RELINE *(Atari ST, Amiga, PC)*
10. **DOUBLE DRAGON II** VIRGIN-MASTERTRONIC *(Atari ST, Amiga, PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.



Original y adictivo

- ***DOMARK/TENGEN***
- ***Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC***
- ***V. Comentada: SPECTRUM***



Domark, Tengen y Atari Games han trabajado en equipo para la creación de «Klax», uno de los primeros juegos que aparecerá simultáneamente en sus versiones de ordenador y máquina recreativa, y una de las más recientes secuelas nacidas a la sombra del ya mítico «Tetris»

KLAX

El programa combina en su desarrollo las ideas en las que están basados dos juegos tan populares como el mencionado «Tetris» y el aún más clásico «Tres en raya». Nuestro objetivo es, precisamente, similar al planteado en éste último, esto es, alinear de tres en tres filas de ladrillos.

La similitud con «Tetris» proviene de dos circunstancias, por una parte el hecho de que estos ladrillos vayan cayendo desde la parte superior de la pantalla teniendo que ser nosotros los que los encajemos en los lugares que consideremos más adecuados, y por otra el hecho de que, una vez más, la estrategia, nuestra capacidad de abstracción espacial y nuestra rapidez mental van a ser los factores que determinen la cifra de puntos que vamos a ser capaces de conseguir.

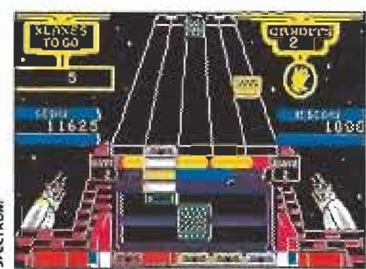
Estructura de la pantalla

La imagen que el juego nos ofrece en nuestro monitor es, más o menos, la siguiente: sobre un fondo compuesto por un decorado tridimensional de ambiente futurista, podemos observar una rampa inclinada con cinco caminos delimitados en su superficie, por ellos descienden los ladrillos de colores, que simulan el efecto de que apareciesen desde el fondo para acercarse a un primer plano. Al final de la rampa se encuentra nuestra raqueta, que posee la capacidad de desplazarse a derecha e izquierda del límite de la rampa, pudiendo pararse únicamente al final de cada uno de los caminos, lo cual nos permite recoger fácilmente los ladrillos que aparecen sucesivamente. Nuestra raqueta puede sostener en fila exactamente cinco ladrillos, pero hay que tener en cuenta que funciona con el sistema «LIFO» (last-in, first-out), o sea que siempre el último ladrillo recogido es el primero en ser lanzado hacia la parte inferior.

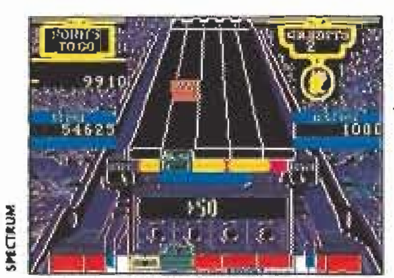
Lo que encontramos justo debajo de la rampa son cinco espacios destinados a permitirnos construir torres de ladrillos lindantes entre sí, de tal forma que si lanzásemos ininterrumpidamente ladrillos sin formar ninguna línea de tres, el aspecto que ofrecería sería similar a una clásica pantalla de «Arkanoid» compuesta por 25 ladrillos (5x5). Si queréis una forma más sencilla de intentar comprender el mecanismo del juego pensar en la pantalla como si fuera una especie de catarata por la que, en lugar de agua, cayesen, de uno en uno, ladrillos de colores.

Hemos dicho que nuestro objetivo en principio es conseguir alinear de tres en tres ladrillos del mismo color, y en efecto así es, si bien hay que realizar ciertos matices sobre este particular. En primer lugar hay que decir que podemos alinear los ladrillos tanto en vertical como en horizontal o diagonal, siendo este mismo orden el que regula el valor en puntos que conseguiremos por realizar estas combina-

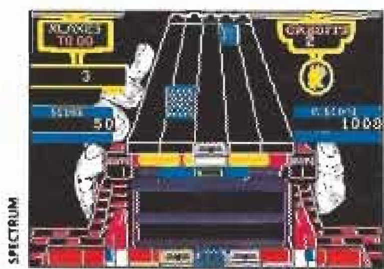
> **ATARI ST**
>
> ***A veces 8 bits más o menos marcan la diferencia entre un juego mediocre y uno sencillamente genial. «Klax» es un buen ejemplo de ello, pues esta versión Atari St no sólo es infinitamente más jugable y adictiva que la comentada, sino que además, al igual que la máquina recreativa, permite la participación simultánea de dos jugadores. Si añadimos que la calidad gráfica es también sensiblemente superior, y que el colorido es de igual manera más rico, no podemos sino concluir que «Klax» en su versión Atari St si es un auténtico super-juego. No te lo pierdas.***



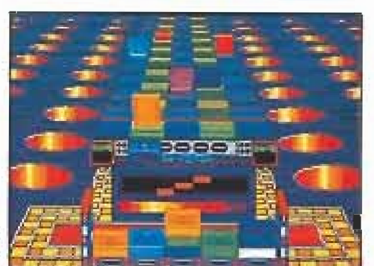
La dificultad, a partir del tercer nivel en la versión Spectrum, resulta exagerada.



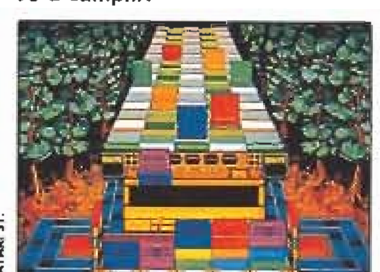
Antes de comenzar cada nivel el ordenador nos transmitirá un objetivo a cumplir.



El juego incluye una tecla que permite lanzar de nuevo a la rampa las piezas que no podamos colocar.



La versión Atari es infinitamente más jugable y atractiva que la comentada.



Podemos alinear los ladrillos en grupos de tres tanto en horizontal como en vertical o en diagonal.



La idea que da vida a «Klax» combina elementos del clásico «Tetris» y del popular «Tres en raya».

ciones. Sin embargo, hay que tener muy en cuenta que antes de comenzar cada nivel, el ordenador nos transmitirá un objetivo a cumplir, imprescindible para conseguir el pase hacia el siguiente nivel, ya sea conseguir un determinado número de puntos, realizar una cierta cantidad de diagonales o resistir la caída de un variable número de ladrillos. Esto quiere decir, por poner un ejemplo, que si el ordenador nos solicita que realicemos diagonales, cualquier otra combinación que consigamos únicamente nos servirá para añadir puntuación a nuestro marcador, pero no para dar un paso adelante en nuestra tarea de intentar conseguir pasar de nivel.

Control del programa

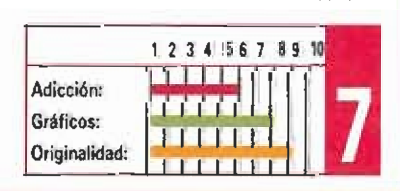
El juego se maneja con una cantidad de teclas muy reducida, exactamente cinco. Dos de ellas, como podéis imaginar, están destinadas a permitirnos mover a izquierda y derecha nuestra raqueta, justo hasta los límites marcados por la rampa. Otra tecla, está destinada a lanzar uno a uno los ladrillos que hubiésemos recogido, siempre como debéis recordar con el sistema «LIFO». La cuarta tecla a mencionar tiene una utilidad sumamente curiosa, como es permitirnos volver a lanzar hacia la rampa los ladrillos que estuviésemos sosteniendo con la raqueta. Por último, la quinta tecla nos permite acelerar la caída de las piezas (una nueva similitud con «Tetris»), lo cual nos posibilita evitar la excesiva lentitud de los primeros niveles.

En el juego, disponemos de una única vida, que perderemos cuando un contador llamado «DROPOMETER», llegue hasta el máximo. Este marcador no registra otra cosa que los ladrillos que caen por la rampa sin que los recojamos, perdiéndose por la parte inferior de la pantalla. El número de unidades de este contador va de tres a cinco, dependiendo del nivel en que comencemos nuestra misión (al comenzar el juego se nos ofrece la posibilidad de iniciar en el nivel 1, 6 u 11, y cada vez que completemos cinco niveles se nos ofrecerá de nuevo la posibilidad de cambiar hacia fases superiores).

Nuestra opinión

Esta versión Spectrum de «Klax» sólo puede ser calificada como sumamente curiosa, pues sus programadores han conseguido reunir en un solo juego a partes iguales casi tantos aspectos negativos como positivos. Vayamos por partes. El juego está bien realizado gráficamente, la disposición de la pantalla permite que controlemos visualmente a la perfección el desarrollo del juego, y tanto la sensación de tridimensionalidad como el movimiento de las piezas acercándose están perfectamente conseguidos. Sin embargo, curiosamente, se han descuidado otros aspectos tan importantes como la jugabilidad y el nivel de dificultad, ya que prácticamente desde el tercer nivel el juego adquiere auténticos matices sádicos, alcanzando las piezas un ritmo de caída que nos hace totalmente imposible el que dispongamos del tiempo necesario para pensar donde colocarlas y hacerlo a continuación. Con esto, el programa pierde lógicamente muchos enteros, lo cual se ve reflejado en una terrible disminución del nivel de adicción. Lástima, porque la idea en la que el juego está basado es realmente atractiva. ■

J.E.B.



CONSEJOS y TRUCOS

■ *La tecla de rechazar ladrillos tiene como utilidad permitirnos volver a lanzar un ladrillo hacia la rampa cuando no nos sea de utilidad en ese momento. Podremos rechazarlo tantas veces como queramos (mientras, continuarán apareciendo otros ladrillos que tal vez sí nos interesen) hasta que consideremos oportuno colocarlo.*

■ *Debemos cuidar en extremo el uso del acelerador, pues si lo dejamos pulsado demasiado tiempo su efecto no sólo recaerá sobre el ladrillo que estuviese en la rampa, sino también sobre el siguiente en aparecer (cuya ubicación aún no tendremos decidida).*

■ *Si somos lo suficientemente hábiles podemos realizar combinaciones especiales de ladrillos, de tal forma que al soltar uno se formen a la vez dos líneas de tres, o incluso una línea horizontal de cuatro, que nos proporcionarán una buena cantidad de puntos extra.*

SUPERHITS

SPECTRUM

1—1—↑	GUNSHIP	Microprose
2—1—↑	SPIDERMAN	Empire
3—1—↑	RAM	Topo
4—1—↑	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
5—5—↓	A TODA MÁQUINA	Erbe
6—3—↓	SUPER WONDER BOY	Activision
7—2—↑	KICK OFF	Anco
8—2—↑	SHINOBI	Virgin-Mastertronic
9—4—↓	GHOSTBUSTERS II	Activision
10—6—↓	BATMAN	Ocean

AMSTRAD

1—5—↑	A TODA MÁQUINA	Erbe
2—1—↑	GUNSHIP	Microprose
3—1—↑	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
4—4—↓	GHOSTBUSTERS II	Activision
5—5—↓	BATMAN	Ocean
6—2—↑	KICK OFF	Anco
7—4—↓	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo
8—1—↑	SPIDERMAN	Empire
9—1—↑	BEACH VOLLEY	Ocean
10—1—↑	BEVERLY HILLS COP	Tynesoft

COMMODORE

1—1—↑	PIRATES	Microprose
2—1—↑	GUNSHIP	Microprose
3—1—↑	SPIDERMAN	Empire
4—1—↑	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
5—1—↑	BEVERLY HILLS COP	Tynesoft
6—1—↑	KICK OFF	Anco
7—5—↑	BATMAN	Ocean
8—5—↓	A TODA MÁQUINA	Erbe
9—2—↑	SHINOBI	Virgin-Mastertronic
10—2—↓	CHASE H.Q.	Ocean

MSX

1—1—↑	RAM	Topo
2—5——	A TODA MÁQUINA	Erbe
3—5—↑	BATMAN	Ocean
4—5—↑	INDIANA JONES. ARCADE GAME	Lucasfilm
5—4—↑	E. SÁNCHEZ VICARIO	Zigurat
6—4—↓	GHOSTBUSTERS II	Activision
7—1—↑	CONTINENTAL CIRCUS	Virgin-Mastertronic
8—2—↓	CHASE H.Q.	Ocean
9—5—↑	MICHEL FUTBOL MASTER	Dinamic
10—3—↓	CAPITAN TRUENO	Dinamic

ATARI

1—1—↑	PARIS-DAKAR 90	Tomahawk
2—1—↑	AFTER THE WAR	Dinamic
3—1—↑	SHERMAN M-4	Loriciels
4—1—↑	CHAMBER OF SHAOLIN	Grandslam
5—1—↑	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
6—5—↓	F-16	Digital
7—1—↑	BEVERLY HILLS COP	Tynesoft
8—1—↑	GUNSHIP	Microprose
9—1—↑	CHESS PLAYER 2150	Software
10—1—↑	PIRATES	Microprose

AMIGA

1—1—↑	PARIS-DAKAR 90	Tomahawk
2—4—↑	KICK OFF	Anco
3—2—↑	BATMAN	Ocean
4—1—↑	SPACE ACE	Empire
5—6—↑	F-16	Digital
6—1—↑	GUNSHIP	Microprose
7—1—↑	BEVERLY HILLS COP	Tynesoft
8—1—↑	NORTH & SOUTH	Infogrames
9—3—↓	SHADOW OF THE BEAST	Psygnosis
10—2—↓	BOMBER	Activision

PC

1—1—↑	PARIS-DAKAR 90 (5¼)	Tomahawk
2—1—↑	PARIS-DAKAR 90 (3½)	Tomahawk
3—1—↑	SHERMAN M4 (5¼)	Loriciels
4—1—↑	SHERMAN M4 (3½)	Loriciels
5—1—↑	GHOSTBUSTERS II (5¼)	Activision
6—3—↓	TRIVIAL PURSUIT (5¼)	Domark
7—1—↑	GHOSTBUSTERS II (3½)	Activision
8—1—↑	INDIANA JONES (5¼)	Lucasfilm
9—1—↑	GUNSHIP (3½)	Microprose
10—1—↑	INDIANA JONES (3½)	Lucasfilm

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

■ 1.ª columna: situación en la lista.
■ 2.ª columna: permanencia.
■ 3.ª columna: tendencia.



Pantalla Amstrad

Pantalla Amstrad



Pantalla A



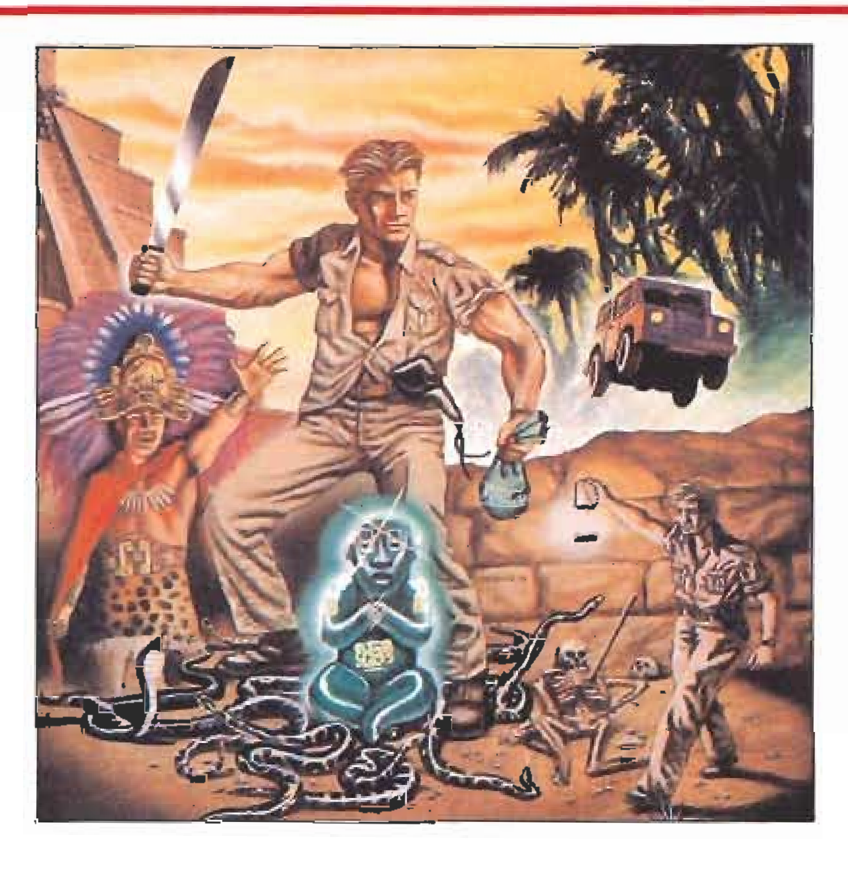
Arqueología en Sudamérica

MAYA

■ *SILMARILS* ■ *V. Comentada: PC*

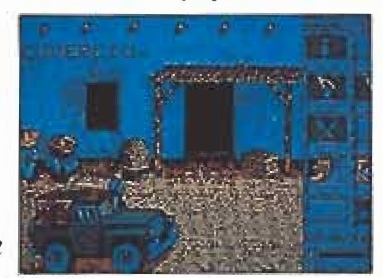
■ *Disponible: PC, AMIGA*

La casa francesa Silmarils nos presenta, en esta ocasión, un programa de aventuras que transcurre en un lugar que habitualmente no es representado en las pantallas de nuestros monitores. Estamos en la selva del Yucatán y tenemos una compleja misión por delante que nos hará recorrer el país de lado a lado, mientras intentamos evitar todo tipo de peligros.





La opción de salvar en disco las situaciones nos permite afrontar con calma esta compleja aventura.



Mediante un sistema de iconos podemos adquirir todo el equipo necesario para sobrevivir en la selva.

Una nueva aventura comienza en nuestro ordenador. Tomamos la personalidad de Michael Fairbanks, alumno aventajado del profesor Edward Halifax, cuyo cuerpo ha sido encontrado no lejos de Chichen Itza con un pergamino que habla de la existencia de un misterioso fetiche de origen Maya. Nuestra misión será, cómo no, encontrar ese fetiche antes de que lo haga el doctor Olrik Karloff rival del profesor Halifax.

Comenzamos nuestra tarea solamente con una cierta cantidad de dinero. Así que lo primero que debemos hacer es entrar en una tienda para equiparnos. Allí, y mediante un sistema de iconos podremos adquirir todo el equipo necesario para sobrevivir en la selva. Junto a ese almacén, que es la primera pantalla que veremos del juego, conoceremos a nuestro rival Karloff. Nada más salir del pequeño colmado este malvado sujeto intentará darnos una paliza a puñetazo limpio. No nos resultará muy difícil librarnos de él y lo único que conseguirá será dejarnos sin algo de energía. Luego veremos que se monta en su jeep y sale disparado hacia la carretera. El otro automóvil que hay en la pantalla es el nuestro, acércate a él y nuestro personaje se subirá para comenzar con la aventura propiamente dicha.

Ahora la pantalla muestra lo que vemos a través de los cristales de nuestro todo-terreno. Mete la primera y sal disparado para llegar antes que Karloff. Por el camino encontrarás templos en los que hay objetos que puedes recoger para intercambiarlos en otras partes del juego, también tendrás que hacer uso del equipo que al principio habrás comprado en la tienda y, lo más peligroso de todo, deberás evitar las trampas que, sin duda, nos tenderá el malvado profesor.

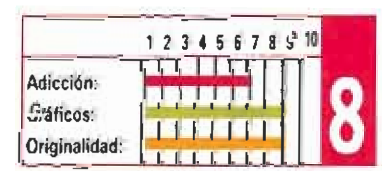
Ahora vamos a pasar a la parte técnica. «Maya» es un programa que en su versión para Pc nos deja elegir entre las dos tarjetas gráficas más comunes del mercado: CGA y EGA. Como podréis imaginar en la versión EGA el colorido y la riqueza gráfica de las pantallas es muy superior a la CGA. Sin embargo, si vuestro ordenador tiene menos de 10 mhz de velocidad es muy posible que el juego os parezca demasiado lento en determinadas ocasiones. Esto puede traer como consecuencia que en las escenas de pelea contra Karloff nuestro protagonista salga siempre malparado y perdamos demasiada energía con excesiva frecuencia. Asimismo a la entrada de ciertos templos encontraremos una serie de serpientes que nos atacarán sin tregua en cuanto nos acerquemos a la puerta y sin la suficiente rapidez en nuestro ordenador nos resultará muy difícil, sino imposible, escapar sin alguna que otra mordedura.

Si exceptuamos este problema de rapidez el programa resulta muy atractivo. La misión es compleja y el mapeado largo. La variedad de pantallas y de acciones que podemos realizar hace que sea un juego que hay que coger con paciencia y nuestro consejo es que uséis, tan a menudo como podáis, la opción de salvar en disco, así os ahorraréis tediosas esperas entre las cargas de los dos discos con los que cuenta el programa.

El sonido se limita a los bip bip que hacen habitualmente los programas para PC aunque tampoco se necesita realmente más para juegos de este tipo. Los gráficos son notables, cuidados y detallados cumplen su papel a la perfección. Del movimiento ya hemos hablado, demasiado lento, y quizá la razón sea esa complejidad gráfica de las pantallas y los personajes.

En resumen, un juego que gustará a los fanáticos de las videoaventuras, con el que podrán estar pegados a la pantalla de su ordenador durante horas y horas sin aburrirse. Lástima del problema de la velocidad, esperamos que para la próxima entrega de Silmarils se haya solucionado. ■

J.G.V.



Adicción y velocidad

SPACE HARRIER II

■ *GRANDSLAM* ■ *V. Comentada: SPECTRUM*

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, ATARI ST, AMIGA*



Aunque el juego no aporta ninguna novedad al género, garantiza buenos ratos por el espacio.

De la mano de Grandslam nos llega ahora la segunda parte de un gran programa: «Space Harrier», editado en su día por Elite. Tanto esta versión como su predecesora en el tiempo son conversiones de una máquina recreativa.

En la primera parte recorrimos un largo camino para eliminar al Dark Harrier y liberar la tierra. Parece que nuestra tarea no acabó aquí y el temible enemigo de la humanidad ha vuelto a hacer de las suyas intentando, como todos los malos, dominar nuestro planeta.

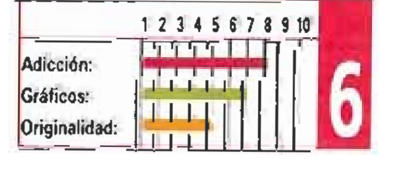
De nuevo tenemos que coger nuestro láser espacial, ponernos las botas antigravedad y salir a dar caza al tirano, que además, esta vez, no viene solo; así que preparaos porque si llegáis al último nivel, —el juego consta de doce—, tendréis que véroslas, de nuevo, con todos los guardianes de cada fase antes de desafiar al temible Dark Harrier.

El aspecto de esta segunda parte es muy similar a la primera; manejamos al protagonista, viéndole desde atrás, mientras recorre cada una de las fases y se enfrenta a cientos de enemigos. Éstos seres tan poco amigables tienen distintos aspectos pero todos y cada uno de ellos resultan terribles. El programa se maneja bien y la sensación de profundidad está conseguida además de tener una velocidad más que considerable. Quizá los gráficos podrían haberse mejorado pero cumplen su papel, aunque en algún momento las pantallas resulten algo confusas por la cantidad de enemigos presentes en ellas.

Una curiosa característica del juego es que nos permite empezar en cualquiera de los doce niveles, incluso en el último de ellos donde se encuentra el enemigo final.

Resumiendo, un programa que no resulta innovador pero que cumple con las normas que se le pueden pedir a un arcade: adicción, gráficos y velocidad. ■

J.G.V.





AEROBIE-10
LA NUEVA VERSIÓN DEL AEROBIE-13
QUE ESTABLECIÓ EL RÉCORD
GUINNESS
DE OBJETO LANZADO A MAYOR
DISTANCIA EN LA HISTORIA
383,13 METROS
Lanzado por Scott Zimmerman en Pasadena, California (EE.UU) el 30 de enero de 1985

«Es el mejor invento en objetos voladores desde la invención del Frisbee, con la posible excepción del Boeing 747». *Brion Reichler - Profesor de la Universidad de Stanford, California.*

«Ya está aquí la nueva revolución de la primavera. El anillo volador que está volviendo loco al campus de la universidad». *Periódico Newsweek On Campus.*

«El sofisticado diseño aerodinámico del AEROBIE combina perfección de vuelo y notable estabilidad». *Doctor Ilan M. Kroo - Investigador Científico de la NASA.*

AEROBIE, LA TECNOLOGÍA PUNTA QUE CORTA EL VIENTO. DISEÑO AERODINÁMICO POR ORDENADOR.

Cojín de caucho blando que facilita el lanzamiento y la recogida

Eje longitudinal de policarbonato flexible y resistente

POR PRIMERA VEZ EN ESPAÑA Y EN EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA: «AEROBIE-10»

Al hacer tu suscripción o renovación a Micromanía por un año (12 números) conseguirás totalmente gratis tu anillo volador «AEROBIE».

Además, al suscribirte, los números especiales, que son más caros, te saldrán al precio normal.

Rellena el cupón que aparece en la revista —no necesita sello— y ¡SUSCRÍBETE VOLANDO!

Si ya eres suscriptor y deseas recibir tu anillo volador gratis, puedes renovar tu suscripción por otros 12 meses más aunque no haya vencido todavía la anterior.

Para mayor comodidad puedes hacer tu suscripción llamando al teléfono (91) 734 65 00

TAMBIÉN PUEDES COMPRAR TU ANILLO VOLADOR AEROBIE POR 1.125 PTAS. (+ 180 ptas. de gastos de envío) LLAMANDO AL TELF. (91) 734 65 00.

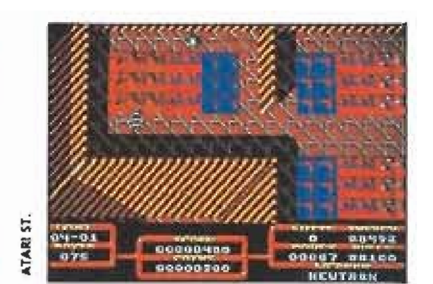


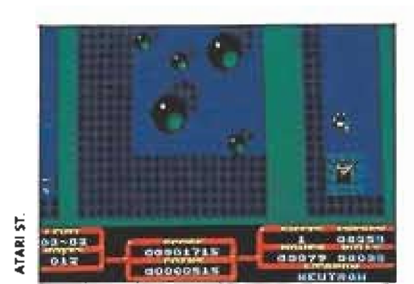
Cajitas a Go-Go

OXXONIAN

■ RAINBOW ARTS ■ V. Comentada: ATARI ST
■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

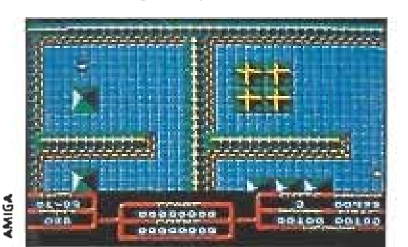

ATARI ST.
El número de cajas, de la misma forma y color, que debemos agrupar varía en cada nivel.


ATARI ST.
Pese a que la originalidad no es su fuerte resulta entretenido por el creciente nivel de dificultad.


ATARI ST.
Nuestro objetivo final es llegar hasta el profesor, para que éste libere la ciudad.

Un juego no tiene por qué ser increíblemente innovador o deslumbrantemente original para ser divertido. Antiguos planteamientos pueden ser retomados y actualizados para conseguir un buen trabajo. Este es el caso de «Oxxonian».

Había una vez un juego tremendamente famoso llamado «Pengo». La idea de «Pengo» era absolutamente sencilla y a la vez sorprendentemente original: Pengo, nuestro pingüino particular, debía juntar, empujándolos, cuatro bloques de hielo, marcados de una manera especial, evitando también a unas abejas que intentaban, por todos los medios, impedir que llevara a cabo su misión. No hay duda de que el éxito de «Pengo» se basaba en esa original y sencilla idea y toda la frenética acción que de ella se derivaba. En «Oxxonian», los bloques de hielo son unas cajas que esconden armas ultrasecretas en su interior, las abejas son unos extraños seres de una dimensión paralela, el tiempo, que se nos acababa, es la energía y Pengo es el Dr. Mix.


AMIGA
La versión Amiga incorpora a la adictiva idea original, un buen nivel sonoro.

AMIGA

Aunque esta nueva creación de Rainbow Arts no llega al nivel de algunas de las grandes superproducciones de 16 bits últimamente aparecidas, hay que reconocer que resulta tremendamente entretenida y ofrece un nivel técnico muy correcto en todo momento, mejorando además, en esta versión Amiga, todo lo referente al tratamiento sonoro.

El objetivo

El malísimo Zargo pretende envenenar la comida favorita de los habitantes de Oxxonian. Para llevar a cabo tan terribles propósitos, cuenta con la ayuda de unos seres de una dimensión paralela. Nuestro maestro, el profesor Xozy, ha ideado unas armas que pueden detener a estas tenebrosas criaturas, pero (lástima, lástima) ha sido secuestrado. Él es el único que sabe manejarlas, así que nuestra misión es liberarlo para que él pueda liberar a Oxxonian (y no es un juego de palabras, de verdad).

Comenzamos la aventura en el nivel 1 y la perspectiva que se nos presenta es la de un laberinto visto desde arriba, pero con efecto de tres dimensiones. Nuestra tarea principal consiste en agrupar, mediante empujones o tirones, un número determinado de cajas del mismo color y forma. Una vez hecho esto, podemos proceder a pasar por encima de ellas para abrirlas. La cuestión de agrupar las cajitas parece sencilla en principio, pero cuando nos damos cuenta de que la energía se nos acaba, los simpáticos seres de la otra dimensión nos acosan y tenemos un número limitado de movimientos para conseguir juntar las cajas...

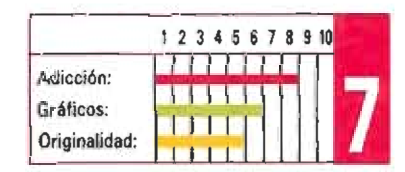
Los indicadores de la pantalla nos informan del número de cajas que restan en el nivel, la cantidad de energía y los movimientos que nos quedan. También existe un indicador que nos dice cuánto dinero tenemos. El dinero sirve para que, una vez finalizado un nivel, podamos comprar diferentes cosas como armas más efectivas, movimientos, energía y vidas en forma de trajes espaciales. Para realizar nuestra tarea, disponemos de tres de estos trajes que resisten una determinada cantidad de energía negativa.

A nuestro paso por los distintos niveles, el número de cajas aumenta y también el de los molestos sirvientes de Zargo. Los laberintos se van complicando y, en definitiva, vamos viendo menos claro eso de poder rescatar a nuestro amigo el profesor.

Nuestra opinión

Como creo que ya ha quedado claro, «Oxxonian» no puede considerarse un juego excesivamente original. No obstante, la acción es muy absorbente y adictiva. Los gráficos, música y sonido son de una calidad media-buena, en general, aunque el scroll utilizado sea un poco extraño para un programa de este tipo. La facilidad de manejo es muy aceptable y la existencia de tres discos asegura que no es un juego que podamos terminar en una tarde. «Oxxonian» es un magnífico ejemplo de cómo una idea puede ser de nuevo reinterpretada, consiguiendo que el resultado sea, al menos, algo divertido, lo cual no es poco. ■

A.P.



Las siete puertas de la magia

THE SEVEN GATES OF JAMBALA

■ THALION SOFTWARE / GRANDSLAM
■ V. Comentada: AMIGA
■ V. Disponible: ATARI ST, AMIGA

Todo comenzó con una varita. Mágica, por supuesto. Cuando el tiempo se medía por eones y el hombre era todavía una especie por surgir; una raza de origen desconocido y final igualmente incierto, que tenía en la magia su «modus vivendi». Y su rey era el Rey de los Magos. Cuéntase también que este rey poseía por cetro una varita mágica, la única conocida en todo el Universo espacio-temporal hasta nuestros días.

Sin embargo, ya lo hemos dicho, esta raza desapareció de la noche a la mañana, y con ellos la varita mágica que otorga poder y sabiduría sin fin al afortunado humano que sea capaz de encontrarla; esto nos traslada a las tierras encantadas de Jambala. Aquí, en estas tierras de magia y fantasía, todo aspirante a Viejo Maestro debe asumir un reto: recorrer y conquistar las siete ciudades del laberinto de Jambala y encontrar y reunir las siete partes de la Varita Mágica.


ATARI ST.
La versión Atari resulta muy semejante a la comentada, aunque el acceso a disco provoca la pérdida de adicción.

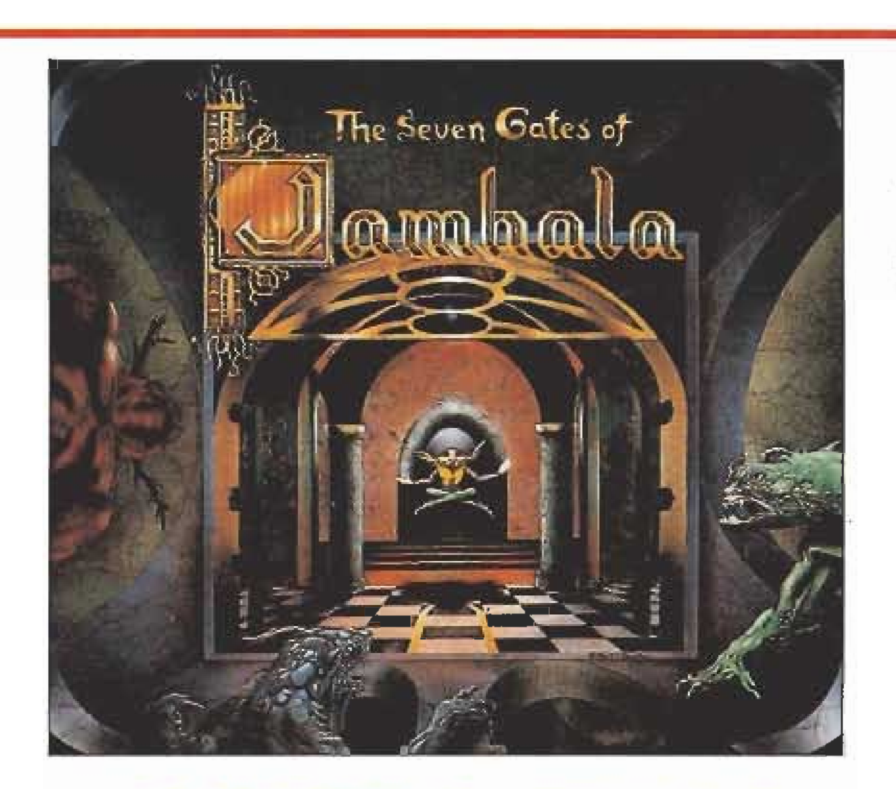
ATARI ST

El excelente «scroll», unos buenos gráficos y el cuidado nivel sonoro hacen que esta versión St de «The Seven Gates of Jambala» sea tan atractiva y adictiva como la comentada. Lástima tan sólo que los continuos accesos a disco ralenticen notablemente el desarrollo de la acción.

Dravion, el protagonista de nuestra historia, se encuentra con su Maestro en el día de su «puesta de largo». Él afrontará hoy la prueba final. Lo último que recuerda es que se encontraba con su Maestro en la mazmorra del sótano envuelto en una espesa niebla cuando su protector empezó a lanzar conjuros y perdió el sentido. Ahora se encuentra junto a un muro que no puede traspasar y toda una nueva ciudad se abre ante sus ojos. Sabe que está en la primera de las siete ciudades de Jambala.

La prueba final

Dravion deberá moverse por un intrincado y complejo sistema de laberintos, que incluye las siete ciudades escondidas, y que deben ser encontradas por nuestro protagonista. Además, como ya hemos dicho, deberá encontrar las siete partes de la Varita Mágica, que se hallan esparcidas en el interior de siete cuevas del laberinto.



CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Coger papel y lápiz e ir dibujando el mapeado del juego. De otra manera, acabarás perdido en un reducido espacio de tiempo.***

■ ***Pensárselo dos veces antes de saltar por encima de algún obstáculo de agua. Hay que enganchar bien la diagonal del joystick y no soltarlo hasta haber rebasado el peligro, pues es bastante fácil perder tontamente más de una vida en este lance del juego.***

■ ***Intentar matar el mayor número posible de enemigos, pues estos suelen esconder objetos útiles. Apurar el disparo y en última instancia agacharse para evitar el contacto.***

■ ***No avanzar «a lo loco» o podrás acabar en un callejón sin salida. Asegúrate de que puedes retroceder, seguir avanzando o coger alguna bifurcación antes de encontrarte con algún obstáculo insalvable.***

A lo largo de nuestro viaje, como era lógico suponer, nos encontraremos con criaturas que influirán en el transcurso del juego. Nos enfrentaremos con los típicos enemigos cuyo contacto nos restará una de las cinco unidades de energía de que disponemos por cada una de las cinco vidas con las que empezamos a jugar. Los charcos y ríos que nos encontraremos en el camino nos quitarán directamente una vida, en el caso de que caigamos en ellos. También nos encontraremos con puertas que esconden, como era de esperar, habitaciones. Lo que es menos lógico es que en estas habitaciones se encuentren alojados una serie de animales y personajes que pueden proporcionarnos valiosa información o desagradables sorpresas. De cualquier manera, la información no será gratuita, sino que requerirá el previo pago de unas cuantas monedas de oro, monedas que iremos encontrando a lo largo del camino. Contamos también con otros tipos de objetos que nos servirán de ayuda, en forma de teletransportes, llaves para acceder a cámaras escondidas o evitar pasadizos difíciles, etc.

Volviendo a las dificultades, nos queda el plato fuerte: los guardianes gigantes que se encargan de custodiar las puertas de las ciudades, y que equivalen, por así decirlo, a los monstruos «final de fase» de los arcades. Como es lógico deducir, superar estos monstruos requerirá una mayor agilidad y precisión en el uso y manejo del joystick. Si logramos pasarlos con éxito, tendremos la oportunidad de escoger entre siete puertas para entrar en otro laberinto, siempre y cuando nos hallemos en poder de la llave correspondiente.

En el hipotético caso de que hayamos encontrado los siete trozos de la Varita Mágica y alcancemos la útima ciudad, en-


AMIGA

Los guardianes gigantes de las ciudades equivalen a los enemigos de final de fase de los arcades.


AMIGA

A lo largo de nuestro viaje nos encontraremos con criaturas que influirán en el desarrollo del juego.


AMIGA

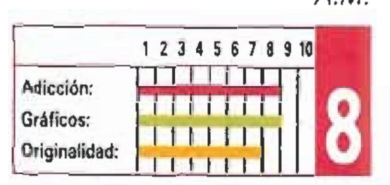
Podemos desplazarnos a izquierda y derecha, saltar, disparar y agacharnos.

traremos en un lugar especial, donde podremos proceder a juntar las diferentes porciones de la vara. Estas deben ser colocadas en su formación correcta, tras lo cual se podrá finalmente abandonar el laberinto y ser convertido en Viejo Maestro.

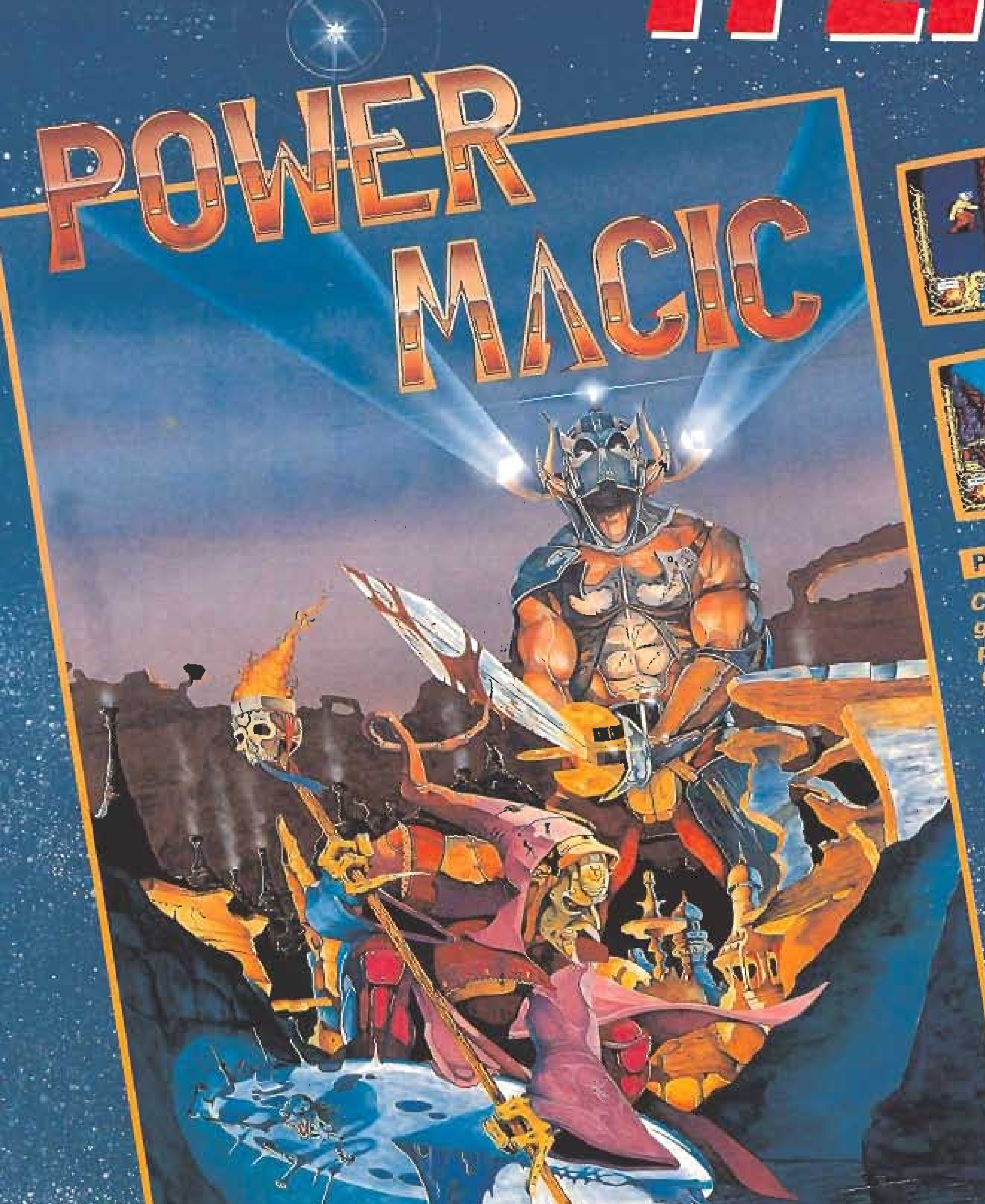
Las acciones que podremos realizar durante el juego son desplazarnos hacia la izquierda o la derecha, saltar en ambas direcciones, disparar y agacharse. Esta última nos permitirá examinar el suelo o entrar en una habitación o en un camino lateral si nos encontramos delante de una puerta o bifurcación.

«Seven Gates of Jambala» es un programa bien hecho. Todo en él es de una calidad notable. Gráficos cuidados, buen uso del color, sonido y música agradables y scroll simple pero suave. Tal vez lo peor sea su complejidad (además, cada vez que mueres, empiezas desde el último «punto de partida» y no desde el lugar de la muerte), que viene compensada por el hecho de poder jugar un buen rato y visitar unas cuantas zonas antes de agotar la última de nuestras cinco vidas. En definitiva, un buen programa. ■

A.M.



¡¡ZIGURAT S







POWER-MAGIC

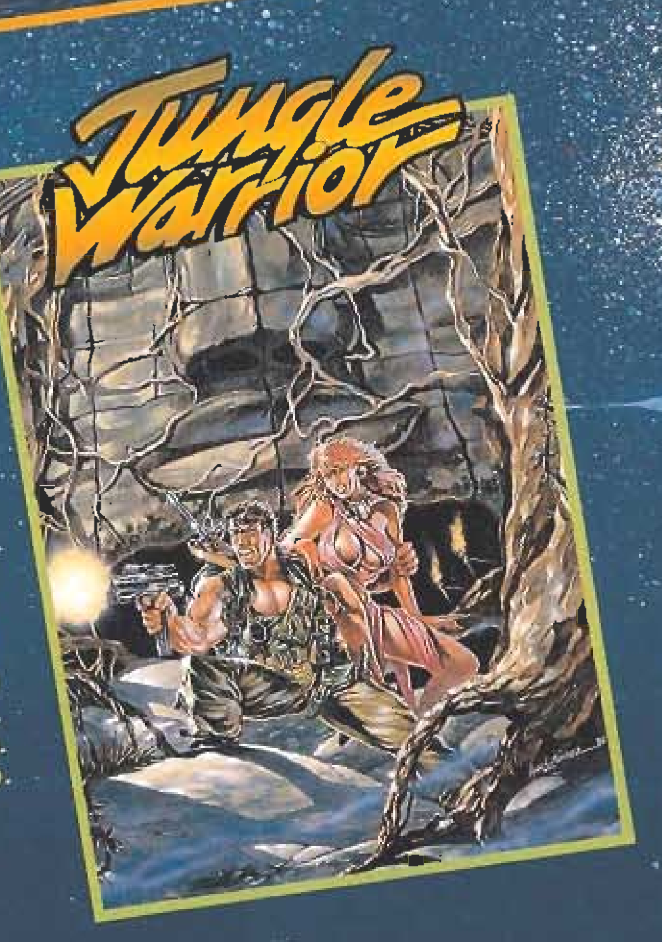
Cuando se es un gigante también los problemas son gigantescos. No tendrás más remedio que vértelas cara a cara con inmensos monstruos, espectaculares enemigos y temibles ejércitos. Afortunadamente cuentas con la ayuda de los poderes mágicos y los valiosos hechizos que aprendiste de tu gran maestro, el mago Merlín. Haz un uso sabio de ellos o las fuerzas del mal acabarán contigo. Spectrum, Amstrad y MSX cassette. Spectrum +3 y Amstrad CPC disco.





JUNGLE WARRIOR

Cuando Keorg Krahen, famoso explorador, descubre que su bellísima ayudante, la doctora Susan Vattan, ha sido raptada por la tribu Ougadú, decide armarse hasta los dientes para ir en su busca, aunque para ello deba desafiar a la muerte. Spectrum, Amstrad y MSX cassette. Spectrum +3 y Amstrad CPC disco.





E DESTACA !!



Senda Salvaje
SENDA SALVAJE
Si buscas un programa lleno de acción y misterio,
si buscas un programa con espectaculares y
cuidadísimos gráficos, si necesitas un programa
tan adictivo que no podrás despegarte de la
pantalla de tu ordenador, si buscas una
presentación espectacular en caja grande, con
dos cargas repletas de enemigos y peligros, vive
la emoción de una trepidante búsqueda en
SENDA SALVAJE, el más novedoso gran proyecto
de Zigurat.
Spectrum, Amstrad y MSX cassette. Spectrum +3
y Amstrad CPC disco.
ZIGURAT



Policías y ladrones

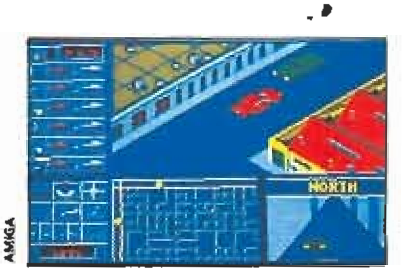
CHICAGO 90

■ MICROIDS ■ V. Comentada: AMIGA
■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC



AMIGA

Podemos acelerar, frenar, girar, disparar y avanzar o retroceder.



AMIGA

El juego intenta combinar simulación, estrategia y arcade.

¿Quién no ha jugado alguna vez de pequeño a "policías y ladrones"? Microids te brinda ahora la posibilidad de participar en este juego en su versión computerizada. Existen seis coches de policía y uno conducido por el gángster, que desarrollarán una persecución a lo largo y ancho de la ciudad.

Podremos optar por participar como guardián de la ley o como infractor de la misma. Si escogemos por la primera opción, podremos controlar los seis coches patrulla. Existen siete iconos que representan a los siete automóviles que intervienen en el juego; el indicador del coche que manejamos con el joystick/teclado indica la velocidad. Podremos acelerar, frenar, girar a la izquierda o a la derecha, disparar y avanzar o retroceder. Disponemos también de un radar que muestra aproximadamente el 10% del pueblo y cuya parte superior señala siempre al norte. Su utilidad, como es lógico, será identificar la posición de cada uno de los autos, representados por puntitos de color. Además, un pequeño radar nos ofrece la panorámica de la zona que estamos atravesando, en forma de laberinto 3-D.

Si hemos optado por participar como policía, podremos manejar los otros cinco coches patrulla. La lista de opciones que podemos utilizar es la siguiente: ordenar a un coche que intercepte y detenga el coche del gángster; ordenar que se encaminen a un determinado lugar y que bloqueen la calle y, por último, empezar a manejar el coche directamente con el joystick.

«Chicago 90» es un programa que intenta combinar simulación y estrategia (posibilidad de control de varios coches, amplitud de acciones a decidir para detener al gángster o escapar de la policía...) con el arcade (manejo del coche propiamente dicho). Desgraciadamente, no logra "cuajar". El diseño del pueblo está bastante bien y la parte de estrategia puede interesar (dependiendo de gustos), pero el manejo del automóvil no es todo lo fluido que cabría esperar y, en conjunto, resulta un juego un tanto monótono. ■

A.M.



ATARI ST.

Disponemos de un pequeño radar que identifica nuestra posición en la persecución.

ATARI ST

A excepción del hecho de venir incluida en dos diskettes, en lugar de en uno, esta versión Atari es tan similar a la de Amiga que resulta prácticamente imposible diferenciarlas. Desgraciadamente ello equivale también a decir que esta versión en nada mejora la opinión general sobre el programa, francamente pobre.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

Un comic estratégico

NORTH & SOUTH

■ INFOGRAMES ■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA ■ V. Comentada: AMIGA

Es bastante probable que nadie, mirando la portada de «North & South», pueda imaginar que tiene ante sus ojos un juego de estrategia. Su portada es la inconfundible escena de algún comic. Y en realidad ocurre que la última obra de la casa francesa Infogrames está basada en un popular comic, —al menos más allá de los Pirineos—, conocido por «Les tuniques bleus», inspirado en la Guerra Civil norteamericana.



AMIGA

En el menú encontramos gran cantidad de opciones que contribuyen a prolongar la vida del programa.



ATARI ST.

Los fanáticos de los juegos de estrategia tal vez se sorprendan por la gran calidad gráfica.

ATARI ST.

El nivel de dificultad puede ser escogido entre los nueve existentes.

El manual de instrucciones que acompaña al juego, incluye una completa historia sobre el cómic, en la que aparecen desde sus creadores a los actuales dibujantes y en él se presentan también todos los personajes del tebeo, contribuyendo al mismo tiempo a engordar un manual de por sí bastante "hermoso". Básicamente «North & South» es un juego de estrategia con ciertas matizaciones que iremos especificando en el comentario y nuestro objetivo es asumir el papel de uno de los ejércitos en liza para conseguir la victoria.

En el campo de batalla

El desarrollo del juego está dividido en dos fases: por un lado una fundamentalmente estratégica y por otro, una de acción, semejante a la de los arcades. La primera se lleva a cabo sobre un mapa de los Estados Unidos, dividido en los estados que por aquel entonces existían. En cada estado hay una banderita que indica el bando al que pertenece. Además, puede haber un soldadito señalando si hay un ejército y, en su caso, si es de la unión o confederado.

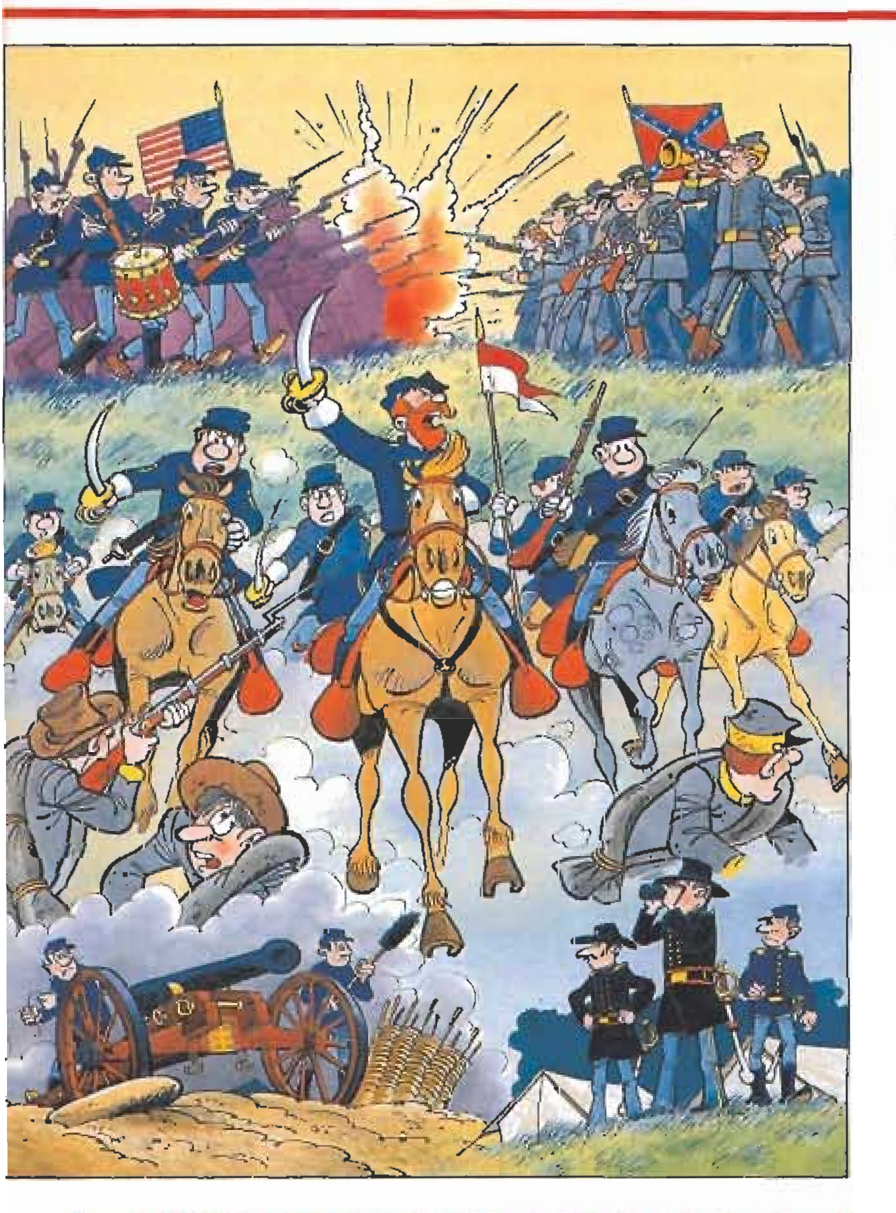
En algunos estados aparecen también fuertes que se comunican entre sí gracias al ferrocarril. De vital importancia para conseguir alcanzar la victoria es conseguir unir los fuertes por un camino de territorio común. Esto posibilita el movimiento de trenes que transportan dinero, con el que adquirir nuevos ejércitos. Los fuertes han de ser pues el objetivo primordial de nuestro avance.

La otra parte de la partida, —opcional—, es la que hemos denominado arcade. A ella se accede si entramos en combate con otro ejército o pretendemos tomar un fuerte o asaltar un tren. Esta fase se caracteriza por su excesiva dificultad, sobre todo durante el combate en el que el jugador parte con clara desventaja respecto al ordenador.

Hay gran cantidad de opciones en el menú que contribuyen a prolongar la vida del programa. En primer lugar podemos escoger el nivel de dificultad de entre los nueve posibles: desde capitán contra cabo (el más fácil) a cabo contra capitán. Podremos elegir también entre mover el norte o el sur y seleccionar la fecha de la batalla entre cuatro años posibles. Por si esto fuera poco podremos activar desastres naturales como indios o tormentas, lo que le da cierta variedad al juego. Hay también opción de dos jugadores.

ATARI ST

Igualar la calidad gráfica de la versión Amiga es, sin duda, una de las grandes virtudes de esta versión St, como lo es también el hecho de que sus efectos sonoros estén asimismo muy logrados. Por lo demás el juego mantiene exactamente el mismo desarrollo que en el resto de sus versiones.





En el mapa que representa los diferentes estados se refleja nuestra situación.



La acción, propiamente dicha, entra en juego en los combates con otros ejércitos.

Nuestra opinión

En principio lo más llamativo del juego es su excelente presentación: muy buenos dibujos, calcados de la historieta, acompañados por una gran banda sonora. Tras ésta el programa nos permite elegir el idioma en el que vamos a jugar. Es posible escoger el castellano y en contra a la norma habitual, la traducción es perfecta. Inmediatamente a continuación aparece un menú de opciones a la altura de lo que llevamos visto hasta el momento, y realizado con gran originalidad. Elegidas las opciones comienza el juego con una buena melodía de presentación. Todos los gráficos que encontramos durante la partida son de gran calidad y captan perfectamente el espíritu de los comics. Esto incluye las secuencias arcade, el mapa y las pantallas de fin de juego.

A los amantes de los juegos de estrategia, —acostumbrados como están a los cuadraditos— sin duda, les habrá extrañado todo lo dicho hasta ahora. Y razón no les falta porque lo cierto es que éste es sobre todo un juego atípico, en el que la duración de las partidas no se ajusta a los cánones de los clásicos del género. «North & South» está más cerca del arcade que de la estrategia, sin que esto lo desmerezca en absoluto. Su singular desarrollo provoca que tenga relativa adicción y que se pueda jugar una partida en unos instantes. Obviamente, esto le resta profundidad e interés para los expertos en "wargames". Pero, sin embargo el resto de los usuarios sabrán apreciar su cuidado desarrollo . Un juego que hay que ver para poder sacar conclusiones. ■

F.H.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

CONSEJOS y TRUCOS

■ Nuestro principal objetivo en los avances debe ser conquistar los fuertes. Al tomarlos mataremos dos pájaros de un tiro: por un lado, impediremos al enemigo usar el ferrocarril entre ése y otro fuerte, y por otro, podremos comunicar éste con otro fuerte de nuestra zona.

■ Es fundamental que nuestro tren funcione en cada turno, pues eso nos dará dinero para adquirir más ejércitos. Aquel que consiga mantener una línea abierta suficiente tiempo ganará la guerra: al recibir más dinero podrá obtener más ejércitos que, a su vez, cuidarán mejor la línea para que ésta prosiga su suministro con regularidad.

■ Hay algunos estados que son fundamentales para cada bando. Para el norte son Missouri y Kansas y para el sur, Tennessee. Desde dichos estados podemos establecer una fuerte línea defensiva de apoyo, teniendo amenazados varios estados contrarios, al tiempo.

■ Es importante procurar juntar ejércitos. Un ejército muy fuerte contra uno más débil vencerá con menos bajas relativas que en un enfrentamiento con uno de la misma fortaleza. Además de esta forma evitaremos que algún ejército cercano se abalance sobre nosotros por conocer nuestra clara inferioridad tras una batalla, lo que implicaría la pérdida también del estado en este segundo combate.

■ Las secuencias arcade son muy complicadas. Debemos procurar disparar nuestro cañón todo el rato. El ordenador parece arreglárselas para mover todos sus efectivos al tiempo, nosotros al principio le observaremos alucinados y completamente liados. Sólo la práctica nos permitirá dominar la situación.

Adaptar lo inadaptable

1ST PERSON PINBALL

■ *TYNESOFT*

■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA*



El movimiento en primera persona de la bola es una de las innovaciones introducidas.



La gran cantidad de opciones para modificar el juego es uno de los detalles interesantes.

Qué manía. Mira que se pueden hacer buenos juegos con un ordenador y, sin embargo, a algunos les da por adaptar máquinas inadaptables. Tanto el pinball como el futbolín son dos entretenimientos que tienen su gracia por ser como son: entes mecánicos, donde influye la fuerza, los golpecitos... Pues nada, se empeñan en adaptarlos a un ordenador que, sí, tiene muchas ventajas, pero por mucho que aprietes el botón no va a salir más fuerte la bola.

Este nuevo intento corre a cargo de Tynesoft. Y lo siento, porque es tan fracasado como todas las versiones que anteriormente he jugado. No obstante, introduce alguna novedad, no en vano se llama «primera persona». Lo único malo es que lo de primera persona se refiere a la bola y ya me dirás cómo vas a saber cuando se acerca a tus palancas, si lo único que ves es una bola botar entre enormes setas y deslizarse por flechas. Sin embargo, son buenos gráficos tridimensionales con un buen movimiento.

También hay la opción de ver el tablero desde arriba, o sea, lo normal. En este caso se reserva una esquina para ver el movimiento en primera persona de la bola. El movimiento en esta opción es nefasto y no llega a simular un pinball real, a menos que haya alguno en que la bola se quede pegada (literalmente) a los lanzadores.

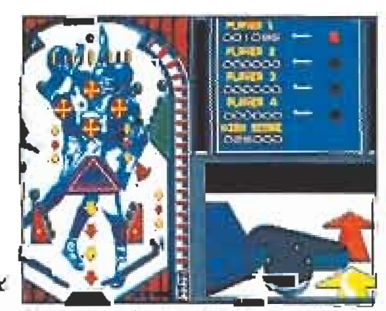
Además, yo siempre he visto la gracia de los pinballs en que, si eres bueno, puedes hacerte partida y tirarte con cinco duros una tarde entretenida. Con estos juegos, seas malo o bueno, vas a poder jugar toda la tarde sin demostrar nada.

Por lo demás, diré que el sonido está muy bien, en especial la presentación oral, en la que la voz sintetizada está muy conseguida. La originalidad procede de la particular visión en primera persona de la bola, cuya practicidad es, sin embargo, nula. Por lo demás, ya se han hecho numerosos juegos tipo pinball para ordenador.

La adicción es bastante baja. Sólo hay un tablero y cuando terminas una partida pasa un montón de tiempo hasta que puedes jugar otra, por razones desconocidas para un servidor. A favor tiene la gran cantidad de opciones que se pueden fijar para el juego.

¿Qué más voy a decir? No me parece un buen juego y supongo que habrá gente a la que tal vez maraville. Tiene detalles, eso sí, pero yo esperaba algo más. ■

F.H.



Una vez más resulta bastante complicado reproducir el carácter de los pinballs tradicionales.

PC

Si poco atractiva resulta ya de por sí la versión Amiga, de este juego de Tynesoft, aún menos lo es esta versión PC, con un nivel sonoro muy inferior, una jugabilidad casi inexistente y una dudosa respuesta del teclado. Se echa en falta además la tarjeta gráfica VGA.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		


SEGA
LAS
Fotos reales tomadas de la consola de videojuegos SEGA
Rampage
Space Harrier
Shinobi
Tennis Ace
Thunder Blade
Basketball Night
SEGA
Super System
SEGA
Master System Plus
The Sega Video Game System
SEGA
Master System
The Sega Video Game System
La consola de videojuegos Sega te ofrece
• Gráficos y sonido sorprendentes.
• Una extensa gama de videojuegos disponibles.
• Carga instantánea de los juegos (se acabaron las largas esperas).
• Total ausencia de errores durante la misma.
• ... y por sólo 19.900 pts.*
* Sega Master System
DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA POR ACUERDO CON VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE SOFTWARE, S. A., SERRANO, 240, 28016 MADRID. TEL. 458 16 58



MAQUINAS RECREATIVAS EN CASA
SEGA, el líder mundial en la fabricación de máquinas recreativas, ha creado para ti la consola de videojuegos perfecta. Capaz de ofrecerte unos gráficos y un sonido que sólo los ordenadores cinco veces más caros son capaces de conseguir.
Con unos accesorios como las GAFAS 3D, que te permitirán vivir los juegos en una dimensión sorprendente, o la PISTOLA LASER, que te hará afinar la puntería y los reflejos.
Con los mejores títulos del mercado, por algo SEGA es también la número 1 en el desarrollo de los videojuegos (Out Run, R. Type, Altered Beast, Shinobi, Afterburner, etc.)
En resumen, la consola de videojuegos SEGA convertirá el televisor en tu máquina recreativa..., sin salir de casa.
... Y AHORA CON CARTUCHOS DESDE SOLO 1.990 ptas.
Enduro Racer
Bomber Raid
After Burner
Ghostbusters
Rambo III
Out Run
Wanted
HAZME UN FAVOR, CONECTAME A UN
SEGA®
Pide información en tu tienda..., y recuerda, sólo la videoconsola SEGA te ofrece la garantía del fabricante número 1 en máquinas recreativas.
VISITA LOS SEGA CENTERS DE:
BURGOS:
—LIBRERÍAS HIJOS DE SANTIAGO RODRÍGUEZ, Plaza José Antonio, 22.
CANARIAS:
LAS PALMAS: MAYA, Triana, 15.
TENERIFE: MAYA, Candelaria, 31.
CATALUÑA:
BADALONA: DISCENTER, Salvador Seguí 18.
LÉRIDA: COMERCIAL MARQUÉS, Plaza Paheria, 13.
MANRESA: ELECTRODOMESTICOS MÁRQUEZ, Alfonso XII, 13.
TARRAGONA: TREN INFORMÁTICA, Compte de Rius, 2.
CÓRDOBA:
—BAZAR CARIBE, Avda. del Gran Capitán, 38.
GRANADA:
—ELECTRODOMÉSTICOS SÁNCHEZ, S.A. Obispo Hurtado, 5.
LOGROÑO:
—COMPUTER PAPEL SANTOS OCHOA, Doctores Castroviejo, 19.
MADRID:
—COCONUT INFORMÁTICA, Juan Álvarez Mendizabal, 54.
—MAIL SOFT, Santa M.ª de la Cabeza, 1.
—YELLOW SOFT, Castrillo de Aza, 24.
MÁLAGA:
—MEMORY, Alamos, 1.
PAMPLONA:
—ORDENADORES IGUZQUIZA, Centro Comercial Avda. S. Ignacio, 8.
SAN SEBASTIÁN:
—SABA, Fuenterrabia, 14.
SEVILLA:
VIDEOCLUB HENRY, Márquez de Pickman, 63.
VALENCIA:
—BAZAR JAPÓN, Dama de Elche, 9.
—EUGENIO SOLE, S.L. Nuevo Centro, Tienda 13.
VITORIA:
COMERCIAL CANARIAS, Esperanza, 1.
VIZCAYA:
BARACALDO: ÉLITE, Merindad de Uribe, 14.
ZARAGOZA:
—MICROFUTURA, Camino de las Torres, 116.
Y EN TODOS LOS CENTROS DE
El Corte Inglés



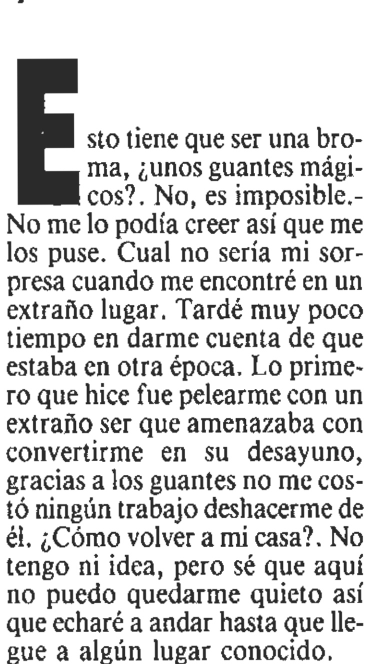
Buen estreno

KID GLOVES

■ MILLENNIUM ■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

El grupo Mirrorsoft, que ha producido juegos tan alucinantes como «Tetris», «Defender of the Crown» o «Rocket Ranger», nos sorprende ahora con la publicación de «Kid Gloves», el primer juego de Millennium; un nuevo sello que ha entrado con muy buen pie en el mundo del software. Seguir leyendo y os contaremos de qué trata.



Esto tiene que ser una broma, ¿unos guantes mágicos?. No, es imposible.- No me lo podía creer así que me los puse. Cual no sería mi sorpresa cuando me encontré en un extraño lugar. Tardé muy poco tiempo en darme cuenta de que estaba en otra época. Lo primero que hice fue pelearme con un extraño ser que amenazaba con convertirme en su desayuno, gracias a los guantes no me costó ningún trabajo deshacerme de él. ¿Cómo volver a mi casa?. No tengo ni idea, pero sé que aquí no puedo quedarme quieto así que echaré a andar hasta que llegue a algún lugar conocido.

Hogar dulce hogar

Nos imaginamos que tras leer estas líneas ya habréis adivinado cuál es nuestra misión; pero, por si acaso... Al ponerse los guantes Kid ha viajado al pasado. Su objetivo es volver a su hogar, en la época actual. Aunque sus intenciones son buenas, nada podrá hacer si no cuenta con nuestra inestimable colaboración. Para conseguirlo es preciso que le alcancemos atravesando distintas eras y liquidando a cientos de enemigos. ¿Os atrevéis?. Pues adelante: coger el joystick y comenzar a disfrutar con este gran programa.

El juego es un arcade de plataformas similar en su concepción y desarrollo a los clásicos del género como toda la serie del topo «Monty», el antiguo «Kokotoni Wilf» o el más reciente «Rick Dangerous».

Para conseguir nuestro objetivo lo único que tenemos que hacer es atravesar las pantallas evitando que cualquiera de los enemigos que en ellas pululan nos toquen. En cada pantalla hay frutas que podremos recoger, para conseguir puntos, dinero que es posible intercambiar por mejores armas en tiendas que encontraremos durante nuestro recorrido, embrujos que conseguiremos para hacer más fácil nuestro camino, vidas extras que nos permitirán sobrevivir durante más tiempo en este ambiente hostil y, por último, llaves para eliminar ciertas barreras que nos cierran el paso hacia nuestro objetivo.

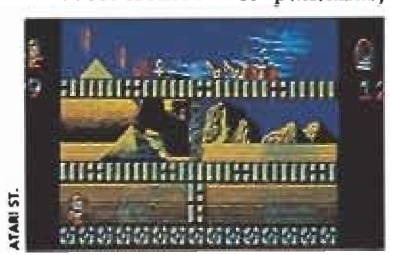
Comenzamos la tarea únicamente provistos de un arma, un embrujo y tres bombas inteligentes. El arma será la más débil de todas las disponibles y necesitaremos más de un disparo para eliminar a la mayor parte de nuestros enemigos.

El embrujo podrá tener hasta seis efectos diferentes, cada uno de ellos más devastador que el anterior. Pero, sin embargo, contamos con un problema añadido: jamás sabremos, hasta que hagamos uso de él, que hechizo vamos a lanzar ; uno hará que nuestros enemigos se muevan a cámara lenta, otro transformará todos los objetos en frutas, un tercero paralizará todo aquello que nos pueda resultar peligroso, el penúltimo hará que todos los objetos que puedan caer al suelo lo hagan y el último convertirá en naranjas los obstáculos que de otro modo deberíamos pasar con una llave. Las bombas inteligentes matarán todo bicho viviente que se encuentre en la pantalla; pero, cuidado, utilizadlas sólo como último recurso porque no son fáciles de conseguir.

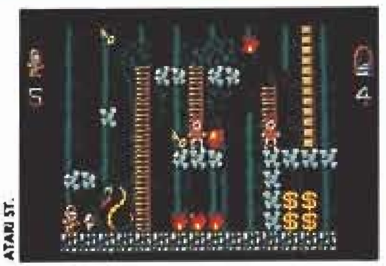
Existe una tecla especial para ayudarnos cuando tengamos problemas. Si nos dejamos alguna llave y seguimos adelante puede suceder que nos quedemos bloqueados en un determinado punto, si en ese momento pulsamos la barra espaciadora retrocederemos tres pantallas; de esta forma podremos conseguir la llave olvidada.



«Kid Gloves» posee el grado justo de jugabilidad para seguir jugando aunque nos hayan matado millones de veces.



Cada pantalla contiene un número de objetos que al ser recogidos nos confieren distintas ventajas como armas o vidas.



Si retrocedemos a una pantalla ya visitada los enemigos volverán a aparecer en su lugar de origen.

Empezamos nuestro viaje con nueve vidas representadas en la parte superior izquierda del monitor. El número de pantalla en el que estamos aparece asimismo en la parte superior derecha. Y en la parte inferior de la misma encontramos otras informaciones igualmente útiles para llevar a cabo nuestra tarea: el número de llaves que tenemos, los embrujos, las bombas acumuladas, las vidas extras que hemos encontrado, la puntuación y la cantidad de dinero conseguida.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Cuando entréis en una nueva pantalla haced uso de la tecla de pausa para poder analizar cuál es el mejor camino para atravesarla. No os lancéis a la aventura porque os puede costar perder una de vuestras vidas.***

■ ***Fíjate en la secuencia de movimientos de los monstruos de mayor tamaño y dispárales en el momento en que estén más cercanos a ti.***

■ ***Recuerda que sólo puedes hacer dos disparos seguidos. Si fallas tendrás que esperar a que las dos balas se destruyan. Así que piénsate cuál es el mejor momento para atacar.***

■ ***No pierdas demasiado tiempo en cada pantalla. Si esperas demasiado tiempo saldrán unos enemigos muy peligrosos: los ojos asesinos y se dirigirán hacia ti sin que les detenga ningún obstáculo.***

■ ***Antes de utilizar las llaves mira con detenimiento las que tienes y donde hay más en esa pantalla. Si no las cuidas puedes llegar a quedarte atascado y tendrás que usar la tecla de emergencia.***

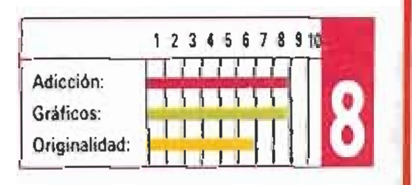
Nuestra opinión

En el aspecto técnico el juego podría ser calificado casi de extraordinario. Los gráficos son pequeños pero están realizados con gran detalle y colorido. El personaje principal lleva un pequeño casco y unos enormes guantes (mágicos, por supuesto), cuando perdemos una vida vemos como se transforma en energía, grita un gracioso "¡Oh no!" y el casco cae vacio hasta el suelo. El sonido también es correcto, sin grandes alardes pero cumpliendo su cometido. Hay una melodía de comienzo y una música que se repite en cada pantalla. Asimismo, los efectos especiales son muy buenos, destacando el ruido de los disparos y los diferentes sonidos provocados por los embrujos y las bombas.

En lo referente a la adicción podemos afirmar que es impresionante. «Kid Gloves» posee el grado justo de jugabilidad que nos impulsa a volver a intentar atravesar una pantalla cuando ya nos han matado millones de veces.

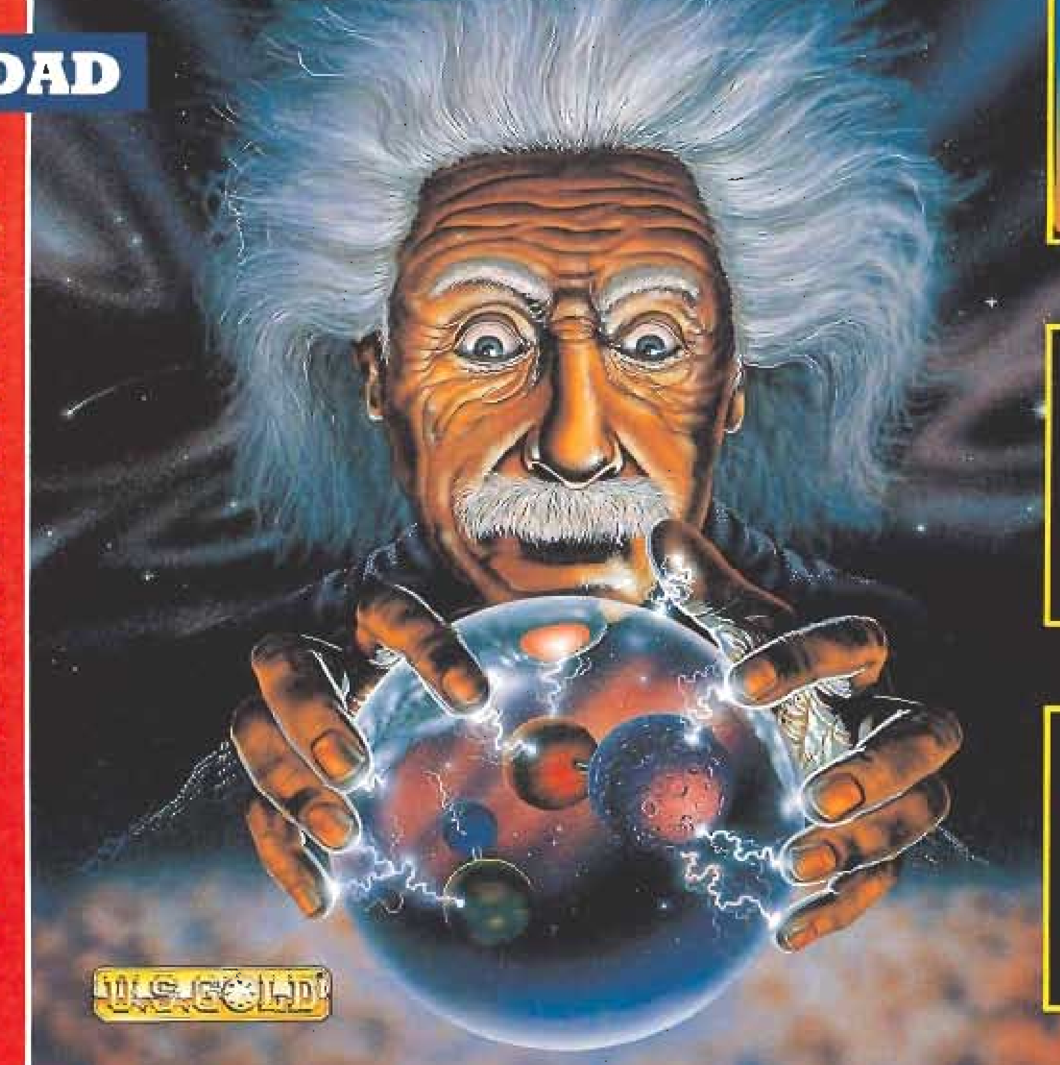
Por último, sólo nos queda añadir que si todos los programas que a partir de ahora nos presente Millennium alcanzan un nivel semejante, dentro de muy poco ocupará, sin duda, un buen lugar en las listas de aceptación. Bienvenidos. ■

J.G.V.



SELECCION DE EXITOS PARA TI

HABILIDAD



E. MOTION

El objetivo es sencillo: Usa tu esfera para chocar con otra bola que debe empujar, a su vez a otra del mismo color, haciendo que las dos desaparezcan. Si haces chocar una bola con otra de color diferente, una nueva aparecerá. Es fácil ¿no? Fácil de entender y difícil de realizar porque las bolas cambian constantemente de posición, moviéndose arriba, abajo, izquierda y derecha. A veces, dos bolas están unidas por una banda elástica, lo que hace aún más difícil que no choquen entre ellas.

DISPONIBLE EN: Spectrum disco · Spectrum cinta · Amstrad disco · Amstrad cinta Commodore 64 · Atari · Amiga · PC





COIN UP



CRACK DOWN

Eres un agente del F.B.I. cuya misión es detener al Dr. K. en su intento de destruir el mundo. Sigue la pista a través de 16 niveles, activa 3 bombas en cada nivel y encuentra la salida más cercana antes de que la bomba te explote "en la cara".

DISPONIBLE EN: Spectrum cassette · Amstrad cassette · Commodore 64 · Atari · Amiga



ESTRATEGIA



HEAVY METAL

¿Podrás planear una estrategia lo suficientemente buena como para mantener a tus hombres luchando en tres frentes distintos a la vez? ¿Podrán vencer?
Tus aptitudes como estratega y hombre de acción jugarán un papel fundamental.

DISPONIBLE EN: Spectrum cassette · Spectrum disco · Amstrad cassette · Amstrad disco · Atari · Amiga · PC

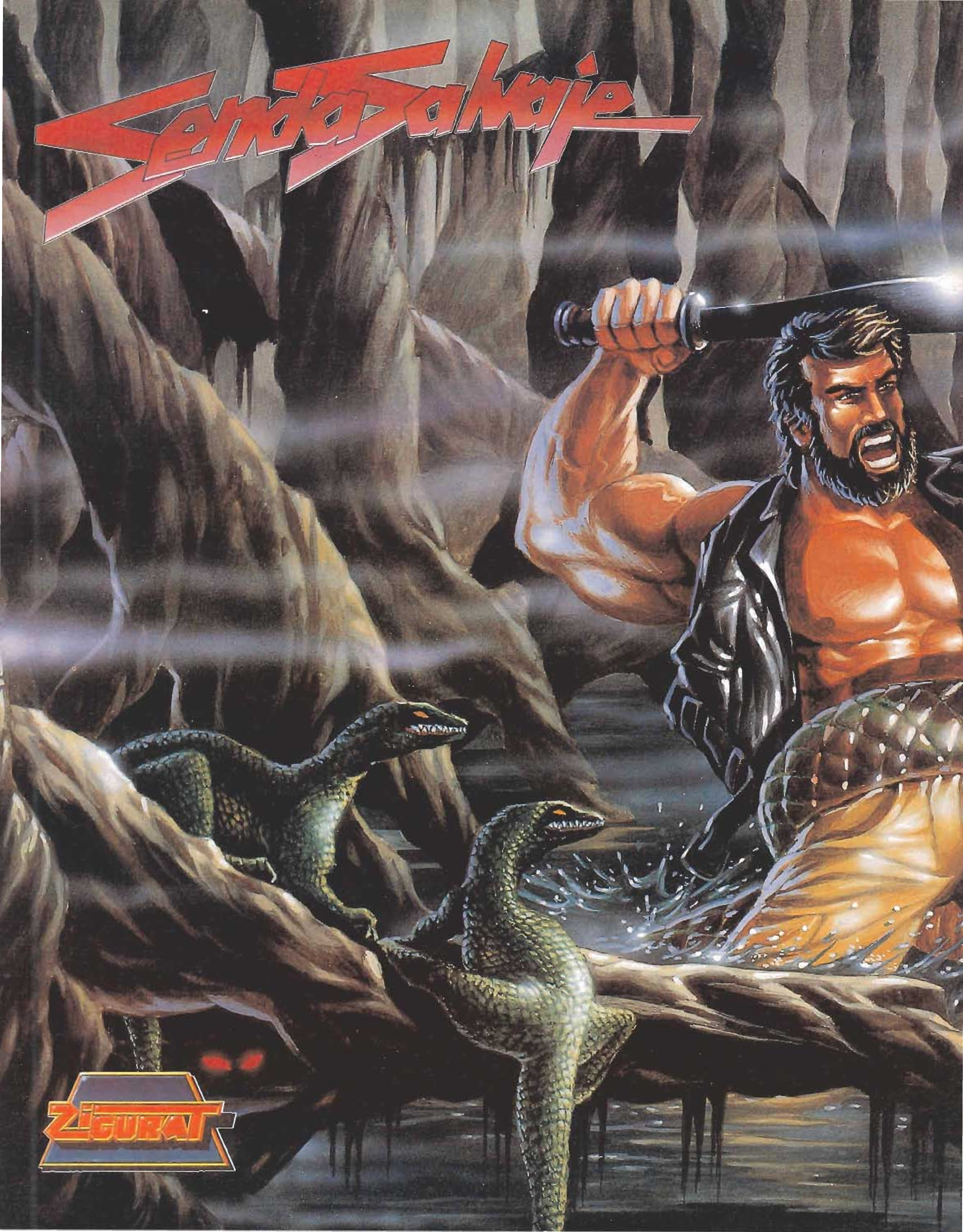




DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA



ERBE SOFTWARE · ERBE CATALUÑA · REPRESENTANTE CANARIAS PEDRO GONZALEZ MELIAN · DISTRIBUIDOR EN BALEARES EXCLUSIVAS FILMS BALEARES · DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS MUSICAL NORTE


Senda Salvaje
ZIGURAT


MICRO
Mania

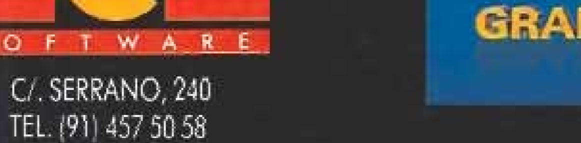

SOFTWARE


SPACE™
HARRIER
II
GRANDSLAM
SEGA


SCRAMBLE
SPIRITS
TM
SEGA
GRANDSLAM
SEGA


SOFTWARE


GRANDSLAM


C/. SERRANO, 240
TEL. (91) 457 50 58
28016 MADRID



Excursión por el espacio

SENTINEL WORLDS

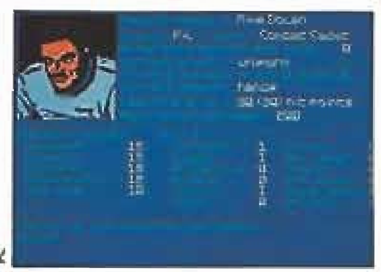
- *ELECTRONIC ARTS*
- *Disponible: COMMODORE, PC, AMIGA*
- *V. Comentada: PC*

En el sistema de Caldorra, cargueros espaciales, que transportan mercancías a las más lejanas fronteras, están siendo atacados por naves enemigas desconocidas. La Federación envía a un escuadrón de interceptores entre el que se encuentra nuestra tripulación.



Los enemigos parecen sacados de una auténtica pesadilla: ojos, arañas y colmillos animan el cotarro.

Destruyendo naves enemigas y protegiendo a los mercantes es posible conseguir dinero.



Cada candidato tiene mayores capacidades para tareas concretas; es importante ternerlo en cuenta.



El visor de larga distancia permite obtener una visión general del espacio que nos rodea.

Antes de la partida para Caldorra comenzaremos por elegir los miembros de nuestra tripulación mediante un sofisticado sistema cibernético que nos permitirá obtener información sobre cada candidato a tripulante. Hemos de elegir los más adecuados para desempeñar las siguientes tareas:

—Piloto: Será el encargado de manejar el armamento de la nave durante cada combate.

—Navegante: Conduce la nave incluso a través del hiperespacio, interpreta los mensajes del scanner y efectúa las maniobras de órbita o aterrizaje.

—Ingeniero: Se dedicará a reparar cualquier daño que la nave sufra en combate.

—Médico: Cuidará las heridas de los tripulantes, excepto cuando, por causa mayor, ocupe el puesto de Jefe del grupo.

—Oficial de comunicaciones: Controla los computadores de a bordo y atiende cualquier mensaje o comunicación procedente de otra nave espacial.

A bordo del interceptor

Una vez seleccionada la tripulación, nos situaremos a bordo de nuestro interceptor, que se encuentra instalado en el interior de un Hypertransporte espacial. La tripulación está en suspensión cryogénica durante el viaje. A la llegada al sistema, la Capitana del transporte nos reanima antes de lo previsto por el súbito ataque de naves enemigas. Todas nuestras naves se dispersan rápidamente, y nosotros nos vemos inmersos de improviso en la misión.

Lo primero que hemos de hacer, lógicamente, es enterarnos de cómo funciona nuestra nave, cosa que al principio puede parecer más complicada de lo que realmente es. Para ello, habremos de interpretar adecuadamente cada uno de los cuatro apartados principales en que se divide la pantalla del visor de nuestro interceptor. La parte superior derecha es el visor de larga distancia. Desde él podemos tener una visión general del espacio que rodea a nuestra nave. Esta pantalla tiene la capacidad de actuar a modo de «zoom» en una escala de uno a cinco.

El cuadrante inferior izquierdo nos informa de las condiciones técnicas del interceptor y de la cantidad de armamento y fuel que nos queda, parámetros estos a los que tenemos que estar especialmente atentos.

El cuadrante inferior derecho es el Radar Scanner que nos informará sobre cualquier nave enemiga elegida como blanco.

En el centro de la pantalla tenemos cuatro comandos principales que son:

—Talk(TLK): nos permite comunicarnos con otra nave una vez que la tenemos seleccionada como objetivo (Target).

—Programming (PRG): Este comando obliga al oficial de comunicaciones a intentar una modificación que mejore alguno de los programas del ordenador de a bordo y que son utilizados para movernos, seleccionar objetivos, evitar el fuego de las naves enemigas o mejorar la efectividad de nuestros lasers.

—Comunicados de la federación (FED): Este canal nos indica la situación de los convoys de La Federación y si están siendo atacados.

—Bridge (BRG): Se activa con la letra B y dependiendo de donde estemos produce los siguientes resultados:

a) En el espacio abierto nos permite acceder a la velocidad que nos trasladará por el Hiperespacio.

b) En un planeta podremos orbitarlo o hacer uso de las instalaciones que existan en el mismo.

c) Acercándonos a una nave enemiga averiada, podremos abordarla.

Principales maniobras

—Navegación: Puede ser normal, a velocidades inferiores a la de la luz o a través del hiperespacio.

—Selección de objetivo: Se consigue teniendo en pantalla cualquier nave y pulsando la barra espaciadora. Esto nos permite intentar la comunicación con la nave, saber sus características y poner en funcionamiento la maniobra de Shadowing.

—Maniobra de Shadowing: Una vez localizado un objetivo, pulsando la letra S se activa el piloto automático que nos permite seguir el blanco.

—Control del láser: Se produce de forma automática pulsando la tecla enter, iniciándose el fuego a la vista del enemigo.

Dicho todo lo anterior, sólo queda añadir que en el sistema de Caldorra existen tres planetas que son: el propio Caldorra, Ceyjavik y Norjaenn. Cada uno de ellos tiene sus peculiaridades.

Nuestra opinión

No cabe ninguna duda de que nos encontramos frente a un magnífico programa. Posiblemente se nos haga algo difícil controlar todas sus posibilidades en un principio, pero a medida que vayamos descubriéndolas, nos sentiremos cada vez más inmersos en una auténtica aventura espacial. Los diseños de gráficos y sonido son muy agradables y la temática del programa es bastante original por su gran abanico de posibilidades, que impide cansarnos demasiado pronto. En dos palabras, muy recomendable. ■

D.G.M.Z

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Controla en todo momento tu nivel de fuel y armamento. Es posible repostar y reparar averías en alguno de los planetas.***
- ***Intenta conseguir mejores programas para cada una de las funciones de tu nave.***
- ***Procura efectuar maniobras de mucho consumo, como el hiperespacio, solamente las veces que sea estrictamente necesario.***
- ***Equipa a tus hombres con el armamento preciso para cada misión arriesgada y elige siempre el más adecuado para enfrentarse a la situación.***

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		



Made in Psygnosis

INFESTATION

- PSYGNOSIS
- Disponible: ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

La colonia Alpha II fue una de las primeras bases científicas establecidas en la larga historia de la carrera espacial. Si bien los viajes interplanetarios se habían convertido en algo común desde hacía un par de siglos, la enorme tensión política existente (la irónicamente denominada "Guerra Templada") había provocado que prácticamente la totalidad de las bases espaciales fueran dedicadas a objetivos militares.



AMIGA

Nuestro objetivo es viajar al satélite Xelos, para destruir una extraña forma de vida que amenaza la integridad de los humanos de la colonia.



AMIGA

A lo largo de nuestra misión encontraremos y utilizaremos multitud de objetos y aparatos que nos ayudarán en la tarea.





AMIGA

La cantidad de acciones que podemos realizar nos da un indicio de la dificultad de la misión.



AMIGA

Tanto los gráficos vectoriales en tres dimensiones, como su animación, son muy buenos.

Sin embargo, CX.D3a constituía algo especial. Era un planeta helado, y a primera vista un mundo muerto y desapacible. Sin embargo, una vez se descendía a su superficie, los interrogantes empezaban a surgir. La temperatura media era de unos dos grados bajo cero, si bien podía fluctuar, según zonas y estaciones, entre los diez grados bajo cero y los siete sobre cero. Esto provocaba que la capa de hielo fuera muy fina en determinados sitios, lo cual dejaba observar unos escapes de gases que llevaban a deducir que bajo la capa de hielo, que recubría el planeta, se encontraba aprisionada una densa atmósfera. Atmósfera que contenía oxígeno y nitrógeno.

Si a esto añadimos que durante los nueve meses que llevaba la estación en activo se habían observado movimientos y cambios en los terrenos subyacentes al manto helado, la hipótesis de la posible vida en este satélite iba adquiriendo cada vez más y más visos de verosimilitud... Pero las cosas empezaron a complicarse.

En los dos últimos meses, los mensajes, que regularmente se transmitían a la Tierra para informar de los avances y descubrimientos realizados, comenzaron a tornarse más y más ininteligibles. Hablaban de extrañas formas de vida, de huevos, de veneno, de las bajas que estaban teniendo en la colonia sin causa aparente, del anómalo funcionamiento de toda la infraestructura informática de la base.

Una nueva forma de vida

Por lo visto, habían sido descubiertos unos huevos a partir de los cuales habían surgido unas extrañas criaturas; extrañas y mortales. Los colonos habían intentado acabar con ellas, pero se reproducían rápidamente. Estas formas de vida habían provocado un aumento en los niveles de humedad y toxicidad de la atmósfera del planeta que eran fatales, por un lado para la vida humana y por otro, para los ordenadores. Hace dos semanas que no se reciben señales desde Alpha II...

Tú, en el papel de Kal Solar, agente de la F.I. (Federación Interplanetaria), deberás resolver la papeleta. Deberás viajar hasta Xelos, infiltrarte en Alpha II y destruir las formas de vida alienígenas (o indígenas del planeta, según se mire). Tienes que encontrar los huevos en proceso de incubación y destruirlos, utilizando para ello cianuro. Una vez hecho esto, destruirás la fuente de poder sita en el corazón de la colonia. Esta fuente obtiene su energía y poder del centro del satélite, con lo cual, al destruirla, provocarás el resquebrajamiento de la Luna. Escapa antes de que el satélite salte por los aires y ¡objetivo conseguido!

Misión suicida

A lo largo de nuestra misión nos encontraremos y utilizaremos multitud de objetos y aparatos. Sepamos cuáles son:

—**El casco:** como es lógico, deberemos utilizarlo para poder sobrevivir en una atmósfera irrespirable, si bien deberemos quitárnoslo cuando nos hallemos en una zona respirable, para no agotar el oxígeno. Además del O2, el casco nos proporcionará la siguiente información: temperatura de nuestro cuerpo, nivel de radioactividad en el exterior y brújula.

—**El panel frontal superior:** nos permite visualizar siete tipos diferentes de información. Datos de navegación, estado actual de la misión, inventario, signos vitales, cuaderno de apuntes, análisis atmosféricos y aviónica. Por defecto, el PFS estará en la modalidad de "Punto de Mira". El punto de mira dependerá del modo de acción elegido; podemos optar por el modo reconocimiento o por el modo táctica. En este último caso, aparecerá un punto de mira hacia donde se dirigirán los disparos de nuestro rifle (inactivo en modo reconocimiento).

—**La unidad pilotada** (UMM): sólo puede ser utilizada en la superficie del satélite y sirve, como es lógico, para sobrevolar áreas de la luna de manera más rápida que "a pie".

—**El traje:** proporciona agua y comida, mantiene constante la temperatura de nuestro cuerpo. Tiene una reserva de oxígeno y una batería en la mochila.

—**El rifle:** está conectado a la mochila y utiliza por tanto la energía suministrada por la batería. No la desperdicies disparando "a lo loco".

Además, podremos ir encontrando otros elementos que for-

«Infestation» es una compleja y completa aventura en tres dimensiones, que se aleja bastante de las anteriores producciones de Psygnosis.



AMIGA

El juego permite grabar en disco las diferentes situaciones a medida que avanzamos.



AMIGA

Existen cuatro tipos diferentes de enemigos: los robots centinelas, los robots soldados, los huevos y la madre alienígena.

maban parte del equipo científico de la base y que podrán ser aprovechados por nosotros:

—**La brújula:** debe ser instalada en el casco.

—**El scanner infrarrojo:** permite ver en esta longitud de onda objetos que de otra forma son invisibles al ojo humano, como los sistemas de alarma.

—**Oxígeno extra:** a lo largo de la misión podremos encontrar unos pocos cristales que pueden ser tratados por nuestro traje espacial y ser transformados en oxígeno.

—**Teclas secretas:** permiten el acceso a ascensores, transbordadores y habitaciones.

En lo que respecta a los distintos sitios que iremos visitando, destacaremos los siguientes:

—**Ascensores:** para pasar de un nivel a otro del complejo.

—**Transbordadores:** para viajar rápidamente entre lugares situados a igual nivel.

—**Túneles de ventilación:** para moverse por la base podremos utilizar estos túneles, para lo cual deberemos quitar antes la rejilla que cubre la entrada.

—**Zonas radioactivas:** no es recomendable permanecer demasiado tiempo en estas zonas. Algunas son reconocibles gracias a una puerta de plomo con el icono internacional de la radioactividad.

—**Terminales:** permiten acceder al mapa de la base, localizando huevos y sistemas hostiles. Necesitarás la llave adecuada para poder utilizarlos.

—**Puertas explosivas:** una vez utilizadas no podrán ser abiertas de nuevo, creando por consiguiente compartimentos estancos.

Por último, los "malos" del guión, que intentarán acabar con tu vida y aparecen en gran número a lo largo del juego:

—**Huevos:** crecen rápidamente y pasan por varias fases de crecimiento. Despiden un gas letal antes de romperse.

—**Robots centinelas:** patrullan por la base y atacan automáticamente a cualquier elemento extraño. Pueden ser destruidos con el rifle.

—**Robots soldadores:** patrullan por los túneles de ventilación. Evita su contacto.

—**La madre alienígena.**

Nuestra opinión

«Infectation» es un programa "Made in Psygnosis"; esto quiere decir que posee una presentación "de película" y una calidad envidiable. Sin embargo, este programa no es el tipo de juego al que nos tenían acostumbrados: en vez del arcade/aventura de sus anteriores producciones («Menace», «Blood Money», «Shadow of the Beast») nos presenta una aventura en toda regla, desarrollada en 3D y con uso de gráficos vectoriales.

Como es habitual en Psygnosis, el programa rezuma calidad por los cuatro costados. El sonido, aunque escaso, es bueno (la simulación de la respiración dentro del casco es genial). Los gráficos y la animación, muy buenos. Se nota la mano de programadores expertos. No se trata solamente de gráficos vectoriales, sino de gráficos vectoriales que se mueven, y se mueven bien (el radar parece auténticamente real). En cuanto al juego en sí, no es fácil ni mucho menos. Estamos ante una aventura compleja y completa.

La cantidad de acciones que podemos desarrollar (abrir y cerrar puertas, utilizar artículos, subir y bajar la visera del casco, activar y desactivar el sensor infrarrojo, utilizar el bote de gas, encender y apagar el traje y/o el casco, agacharse o ponerse en pie, activar/desactivar giro rápido, usar la unidad pilotada UMM, recorrer el complejo, consultar mapas, consultar los datos del PFS, matar alienígenas...) nos da un indicio de la dificultad y amplitud de la misión. En contraposición, podremos ir grabando en disco las sucesivas etapas, lo cual permite tomarse el juego con más calma y sacarle más "el jugo".

Aunque un tanto difícil y desmoralizante al principio, «Infestation» es un programa que responde al nivel de calidad de Psygnosis. Entretenimiento para rato y calidad a raudales. ■

A.M.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:
Gráficos:
Originalidad:

9

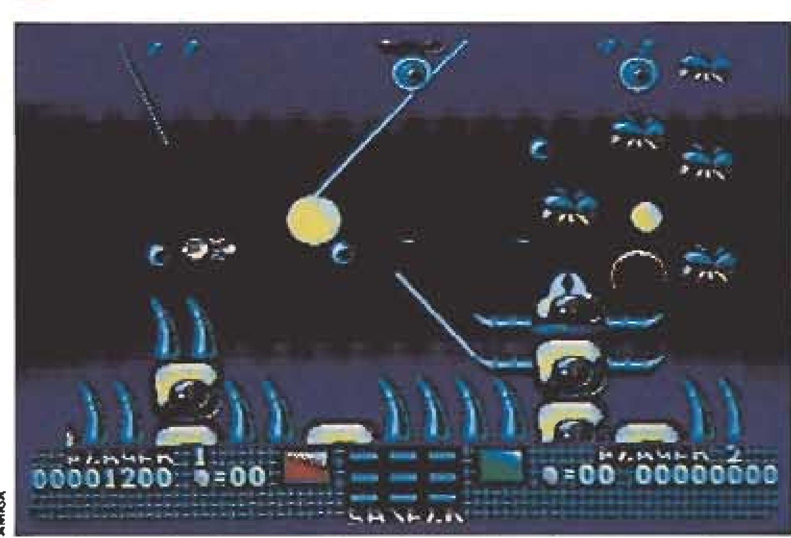
Odio espacial

PHOBIA

■ ***IMAGE WORKS***

■ ***Disponible: ATARI ST, AMIGA***

■ ***V. Comentada: AMIGA***



AMIGA

El malvado Phobos ha construido un sistema, formado por catorce planetas, sobre una única base: el miedo.



AMIGA

Como viene siendo habitual podemos obtener armas extras al destruir a los enemigos.



AMIGA

Para duplicar nuestro poder de ataque podemos desdoblarnos en dos naves idénticas.



AMIGA

Los enemigos parecen sacados de una auténtica pesadilla: ojos, arañas y colmillos animan el cotarro.

La hija del Presidente de la Galaxia ha sido raptada por Phobos, el Maestro del miedo, quien la tiene retenida en el Sol. Como suele suceder en estos casos, se requiere un voluntario amable, valiente y decidido que acepte acercarse hasta el Sol, matar a Phobos y traer, sana y salva, a la rehén. Sin embargo, no todo va a ser tan fácil. Phobos, sabedor del enorme número de personas que responde a esta descripción, ha decidido complicar las cosas; en tu camino hacia el astro rey ha colocado nada más y nada menos que catorce planetas que dificultarán el éxito de la empresa de una manera considerable. Sobre todo, porque Phobos es un gran estudioso de la mente humana y ha construido los catorce planetas sobre una misma base: el miedo; ese miedo subconsciente que surge de las pesadillas, ese miedo irracional escondido en el interior de nuestra mente. De esta manera, a lo largo y ancho de nuestro viaje estelar nos encontraremos con que nuestros enemigos no son otros que colmillos gigantes que salen disparados de las rocas, arañas que dejan un rastro pegajoso en el que encontraremos moscas asesinas, ojos flotantes...

El objetivo es atravesar los planetas fóbicos hasta alcanzar su corazón. Allí encontraremos un elemento de extraña composición que posee la peculiar propiedad de ofrecer una protección total contra el calor del Sol. Tendremos que obtener nueve de estos elementos para poder proteger la totalidad de la nave y lanzar el ataque final al Sol. Antes de alcanzar cada escudo deberemos destruir unos Generadores Llave, de manera que inhabilitemos un escudo impenetrable que se halla situado al final de cada sistema.

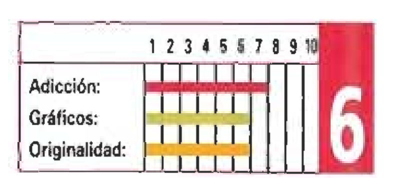
Como es materia obligada en todos los arcades de último lanzamiento, podremos obtener armas extras al ir destruyendo las oleadas de enemigos que se abatirán sobre nuestra posición. Además, en la opción un jugador, podremos desdoblarnos en dos naves idénticas a la nuestra, con lo cual duplicaremos nuestro poder de ataque (pero también la superficie expuesta a los ataques de las tropas de Phobos).

En la opción dos jugadores dispondremos de un truco realmente efectivo: cada vez que disparemos a nuestra nave compañera, ésta absorberá la energía, lo que se traducirá en un poder de disparo directamente proporcional a la cantidad de energía recibida.

«Phobia» es un arcade de scroll horizontal (dotado de un ligero desplazamiento vertical cuando se llega al extremo superior o inferior), gráficos normalitos pero con un uso adecuado del color, movimientos rápidos (demasiado en lo que respecta a la nave protagonista, que peca de difícil maniobrabilidad, sobre todo al principio), sonido normal y dificultad media/alta, que no aporta nada nuevo al mundo de los arcades.

Sin embargo, se puede pasar un buen rato con este programa, al cual se le agradece también detalles como poder jugar con joystick, ratón o teclado redefinible, elegir uno o dos jugadores (más adicción, menos dificultad en este último caso) o jugar en alta resolución (lo cual, paradójicamente, equivale a jugar en tamaño reducido). Un programa de nivel medio. ■

A.M.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:
Gráficos:
Originalidad:

6



Machacando el aro

TV SPORTS: BASKETBALL

■ CINEMAWARE ■ V. Comentada: AMIGA
■ Disponible: AMIGA

Atrás quedan los tiempos del ghetto, cuando vivías en una miserable casa medio derruida, sin cuarto de baño, sin agua caliente, sin cristales en las ventanas. Aquellas ruinas envueltas en una capa de mierda, suciedad y degeneración...

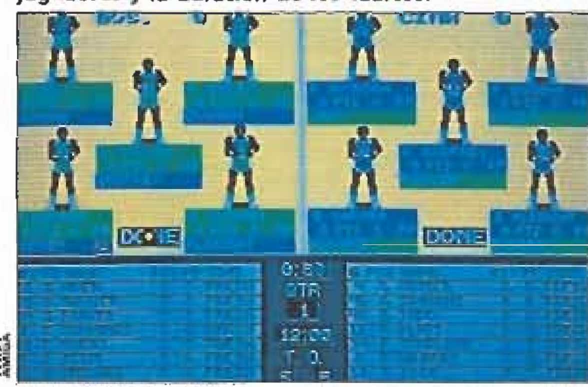
El menú principal ofrece tres opciones de juego: exhibición, liga y tablero.



En el modo exhibición es posible definir el número de jugadores y la duración de los cuartos.



La liga se desarrolla siguiendo las normas del sistema de la NBA, entre veintiocho equipos.



Durante el encuentro es posible consultar una pantalla en la que se nos informa del estado de los jugadores.

Eras el sexto de once hermanos, de los cuales cinco murieron antes de que cumplieras los dieciocho: John y Arthur, en el atraco a un banco; Jeremmy y Karl, por sobredosis, y Joella, la que más prometía y mejores notas sacaba, atropellada por un autobús. Mal se te presentaba el futuro; muy mal. Pero no caíste en la trampa. Nada de drogas, nada de malas compañías, nada de reyertas callejeras. No eras un buen estudiante, pero hacías todo lo posible por sacar un curso por año. En lo que sí destacabas era en el deporte; el mejor atleta del barrio, el más completo, el más sacrificado.

A unos reflejos endiablados (adquiridos, probablemente, cuando te dedicabas a cazar ratas de niño) uniste un afán de superación constante y un «machaque» en el gimnasio del colegio digno de alabanza. Pero la vida es dura, y negros hay muchos, tan fuertes y ágiles como tú o más y con las mismas ganas de salir del agujero. Sin embargo, no desesperaste y seguiste luchando.

Ya en el instituto te convertiste en el máximo anotador y reboteador de tu equipo y de la liga, pero la suerte no parecía estar de tu lado: ingresaste en una pequeña universidad provinciana de tu estado. No te importó en absoluto, tenías un camino marcado y lo seguías, pasase lo que pasase; así fue como volviste a destacar por encima de todos: en tu año de «freshman» (primer año de universidad) te convertiste en el segundo máximo anotador de la liga universitaria, con un promedio de 38,9 puntos por partido. Inmediatamente, UCWLA te reclamó para el año siguiente, y no lo pensaste dos veces.

Una vez allí, tu carrera fue "in crescendo", acabando con el fichaje por los Niwcks en el número uno del "draft". Hoy debutas en la mejor liga del Universo (la CWBA), y el partido va a ser televisado en directo para todo el país; es el tiempo para conectar con el programa «TV Sports: Basketball».

Baloncesto a tu medida

De la mano de Cinemaware nos viene un programa que, como era lógico deducir, es un simulador de baloncesto. Una vez cargado, el menú principal nos ofrece tres opciones: exhibición, liga y tablero.

Las dos primeras modalidades son de juego, mientras que la tercera muestra las estadísticas de los diferentes equipos. El modo "exhibición" permite configurar el número de jugadores por equipo (de dos a cinco) y la duración de los cuartos en los que se divide cada partido (de tres a doce minutos por cuarto, lo que equivale a un rango desde doce a cuarenta y ocho minutos por juego); el modo "liga", por su parte, se juega con cinco hombres por equipo y con cuatro cuartos de doce minutos cada uno, en un sistema tipo NBA: veintiocho equipos divididos en dos conferencias y cuatro divisiones, de los cuales los dos primeros de cada división al final de la "temporada regular" pasarán a jugar los "playoffs" (al mejor de tres partidos los cuartos de final, al mejor de cinco la semifinal y al mejor de siete la final).

En lo que respecta al desarrollo del partido propiamente, el elenco de posibles acciones a realizar es realmente amplio; el salto inicial (si jugamos con cinco jugadores y doce minutos por cuarto), tiempos muertos en los que realizar sustituciones en función de los resultados y el estado físico de nuestros jugadores (accederemos a una pantalla donde se nos informa del tiempo restante en el cuarto actual, el número de cuarto en juego, el tiempo restante para que acabe el tiempo muerto, los tiempos muertos de los que disponemos, la plantilla que está en cancha y su estado físico, el banquillo con los suplentes —de los que aparecen el número de la camiseta, la posición en la que juegan, su nombre, los puntos obtenidos en el partido, las faltas personales cometidas hasta el momento y su estado físico—); cambiar los marcajes en defensa, cambiar el jugador que controlamos con nuestro joystick (si estamos jugando en modo «roleplaying"), cambiar posiciones ofensivas, regatear, pasar el balón, tirar a canasta de dos o tres puntos, lanzar tiros libres, rebotear, taponar, hacer pasos, robar o perder balones, violaciones del cronómetro (3 segundos en zona, 5 segundos sin jugar el balón, 10 segundos antes de pasar de medio campo o 24 segundos sin tirar a canasta), faltas personales en ataque y en defensa e incluso ver la repetición de la última jugada como si de un vídeo se tratara (con avance y retroceso de la imagen con dos velocidades seleccionables). Además, durante los tiempos muertos, podremos seleccionar otros parámetros tales como el pase (automático o controlado por nosotros), el cursor (aparecerá un enorme círculo con el número del jugador que se halle disponible en ese momento para recibir un pase, con una escala de colores según la dificultad que entrañe dicho pase), el modo "roleplaying" (permite seleccionar un jugador y controlar únicamente éste a lo largo del partido) y la fatiga (los jugadores, según el cansancio acumulado, pasarán por las fases de fresco, cansado, exhausto o lesionado; en partidos de exhibición podemos inhabilitar la fatiga de los jugadores mediante la tecla correspondiente).

En lo que al "tablero" se refiere, podremos contemplar estadísticas en el más puro estilo norteamericano, es decir, completas y abarcando absolutamente todas las facetas del juego. Así, podremos cambiar los nombres de los equipos, decidir si será manejado por el ordenador o por una persona, cambiar los nombres de los jugadores y cambiar (e incluso imprimir) las estadísticas de los jugadores (porcentajes de tiros de campo, de tiros libres, rebotes, asistencias, robos, violaciones, salto, rapidez, defensa...). Por si esto fuera poco, pueden jugar dos personas (hasta cuatro si se dispone de un adaptador de joysticks conectable al puerto paralelo), una contra la otra o como compañeros de equipo y si se escoge la liga, todos y cada uno de los veintiocho equipos pueden ser jugados por alguna persona.

«TV Sports: Basketball» es un programa realmente completo, que combina perfectamente la parte de simulación con la de arcade.

Nuestra opinión

«TV Sports: Basketball» es un programa realmente completo, que ha logrado combinar casi a la perfección la parte de si-





CONSEJOS y TRUCOS

- *Nunca tires a lo «Vinnie Johnson», echando tu cuerpo hacia adelante, pues será falta en ataque.*
- *Constrúyete tus propios bloqueos utilizando a los jugadores de tu equipo; de esta manera conseguirás un mejor porcentaje de tiros y poder penetrar a canasta.*
- *Utiliza a los jugadores según sus estadísticas, y aprovecha sus puntos fuertes (o lo que es lo mismo, no lances de tres con un pivot y rebotees con el base).*
- *Intenta robar balones o frenar el contraataque rival: colocándote delante de su trayectoria obligarás a parar al jugador contrario, con lo cual su única opción posible será el pase. Asimismo, intenta colocarte en la dirección de pase entre el jugador que lleva el balón y el jugador al que defiendes.*
- *Para conseguir un mejor porcentaje de tiro, intenta soltar el balón cuando tu jugador alcance el punto más alto en su suspensión.*



Las posibilidades del programa son increíbles, incorporando todos los elementos de un partido real.

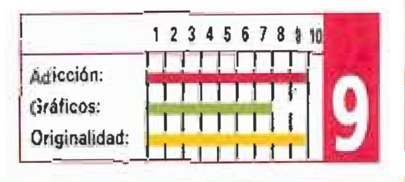


El juego admite la opción de dos jugadores, e incluso cuatro si se dispone de un adaptador de joystick.

mulación con la de arcade, y cuyo resultado final es un programa sencillamente apasionante. Viene acompañado por un completo, aunque farragoso, manual y dos discos, el primero de los cuales contiene el juego en sí y el segundo que servirá para grabar la liga (la opción "salvar liga" borra todos los datos anteriores, por lo que si queremos guardar varias ligas tendremos que utilizar varios discos).

En la parte de simulación es realmente completo y atractivo, ya que te permite convertirte en el verdadero entrenador de tu equipo, con la posibilidad de tomar decisiones que afecten al desarrollo del juego. Todo lo que puede decirse de la presentación, es que resulta espectacular, tipo NBA (únicamente dos peros: podrían haberle puesto voz al presentador de televisión y las rutinas utilizadas son las mismas que las de «TV Sports: Football»). Por último, en el partido en sí, adicción y una buena simulación tanto del deporte del baloncesto en sí como de los mecanismos de tiro y "machaques" por parte de los jugadores, aunque hubiera sido deseable una mayor fluidez de movimientos y unos sprites más definidos. En cualquier caso, apasionante y adictivo. ■

A.M.




Astérix
Who framed ROGER RABBIT
F-16
COMBAT PILOT
VULCAN
278
PARIS
DAKAR

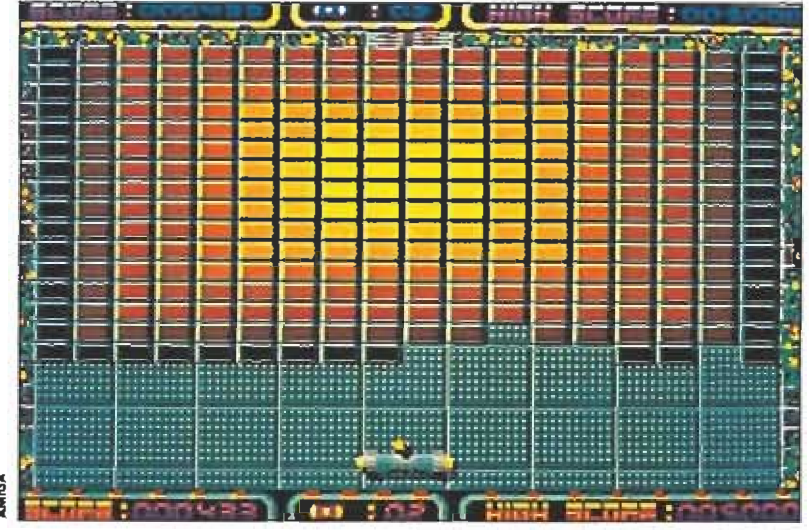

STEM 4
OLIVER & Compagnie
BEVERLY HILLS Cop
ELVIRA
E.S.S



Otra ración de lo mismo

KRYPTON EGG

■ HITECH / INFOGRAMES ■ V. Comentada: AMIGA
■ Disponible: ATARI ST, AMIGA



Aunque el juego está técnicamente bien realizado, falla en la falta de originalidad.

¿Os acordáis del «Arkanoid»?. Pues de la mano de la compañía francesa Infogrames llega un nuevo clon a nuestras manos. Como ya habréis podido adivinar el juego consiste, única y exclusivamente, en atravesar las pantallas destruyendo los ladrillitos que se agrupan de distinta forma en cada una de ellas.

También aparecerán en la pantalla una serie de marcianitos que harán que nuestra pelota cambie de trayectoria cada vez que les golpee. Encontraremos también varios tipos de ladrillos; los más comunes, tienen diferentes colores y podrán ser eliminados con un solo golpe, otros enmarcados en color oro o en relieve serán indestructibles y sólo servirán para complicarnos el acceso a otra pantalla; y por último, los rayados, que curiosamente son los más importantes, ya que al golpearlos nos proporcionan diversas ventajas. Algunos nos darán vidas, otros ralentizarán la pantalla, incluso transformarán la pelota en una enorme bola, o aumentarán nuestra pala, y así hasta una cantidad casi innumerable de hechizos. Cada diez niveles aparecerá un guardián que deberemos eliminar para pasar a la siguiente fase.

Técnicamente el programa está muy conseguido. Las pantallas tienen gran colorido, la bola y la pala se manejan muy bien y la dificultad no es excesiva, esto hace disminuir un poco la adicción, pero no demasiado. El sonido, por otra parte, cumple sin realizar grandes alardes. Además el programa incluye una opción para construir tus propias pantallas, lo cual aumenta su atractivo.

En resumen, Infogrames ha comercializado uno de los mejores "machacaladrillos" que han pasado por las pantallas de nuestro Amiga, aunque esperamos que en próximos lanzamientos se decidan por la originalidad en el tema, sin que por esto deba disminuir la calidad que hemos comprobado pueden imprimir a sus programas. ■

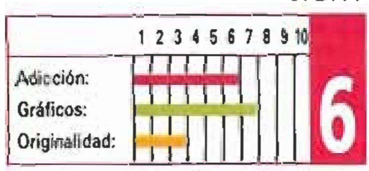
J.G.V.



Se ha incluido una opción para poder construir nuevas pantallas.



Los ladrillos rayados nos proporcionarán diversas ventajas.



Gran fidelidad a los originales

■ ACTIVISION
■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA
■ V. Comentada: PC

FIGHTER BOMBER

A nuestro alcance, la emoción de pilotar los prototipos más sofisticados de la aviación de nuestra época.



En el cada día más extenso panorama de simuladores surge, de vez en cuando, alguno que destaca a primera vista. No hace falta que pasemos de la presentación para darnos cuenta de que «Bomber» es uno de estos casos.

La acción se sitúa en la Base aérea americana de Ellsworth, donde tiene lugar la competición que todo escuadrón de bombarderos sueña con ganar: El trofeo de Bombardeo Curtis E. LeMay. Aprovechando los vientos de paz que soplan entre las dos superpotencias, pilotos de todo el mundo compiten surcando los cielos de los estados americanos de Dakota del Norte, Wyoming, Dakota del Sur y Montana, buscando el reconocimiento a su habilidad, a los mandos de algo tan poderoso como uno de estos reactores.

El programa

Nuestro papel, claro está, es el de un participante más. Comenzamos teniendo la oportunidad de elegir nuestro aparato entre una lista de superbombarderos: Macdonnell Douglas F-15 (EE.UU.), Macdonnell Douglas F-4E Phantom (EE.UU.), General Dynamics F-111F, Panavia Tornado IDS (Gran Bretaña), Panavia Tornado IDS (Alemania), Saab A137 Viggen (Suecia), Mig 27 Flogger D (URSS).

De cada uno de estos modelos se nos hace una representación en dos y tres dimensiones, así como una relación de sus características técnicas más destacables.

Como novedad importante con respecto a la mayoría de programas del mercado, «Fighter Bomber» nos permite además elegir el avión que pilotará nuestro enemigo de entre otros siete modelos diferentes: F-14 Tom-Cat (EE.UU.), F-16 Falcon (EE.UU.), F-5 Tiger (EE.UU.), Mig-29 Fulcrum



Al igual que cualquier otro participante intentaremos quedar en buen lugar en la competición.



Los datos sobre los superbombarderos permitirán escoger el modelo adecuado a cada misión.

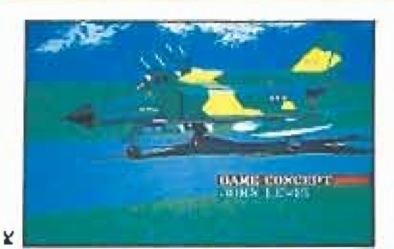
CONSEJOS y TRUCOS

■ *No acometas ninguna misión hasta controlar perfectamente el vuelo libre. Sólo así tendrás alguna posibilidad de éxito.*

■ *Ojo al tren de aterrizaje. Volar con él fuera reducirá bastante nuestra velocidad y capacidad de maniobra. Por supuesto hay que aterrizar con él fuera.*

■ *Una visión vía satélite lo bastante ampliada será la forma más directa de conocer nuestra situación con respecto a la del objetivo.*

■ *Estudia a fondo el armamento, pues no usar el adecuado a cada situación será igual que estar desarmado.*



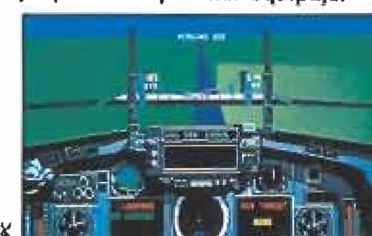
Entre los modelos enemigos figuran algunos tan populares como el F-14 Tom-Cat o el F-16 Falcon.



Si no sabemos qué armamento elegir el ordenador automáticamente prepara este pecüliar equipaje.



La opción de Vuelo Libre nos permite familiarizarnos con algunas maniobras bastante complicadas.



En todos los controles de visión es posible conseguir un efecto zoom respecto al objetivo.

(URSS), SU-27 Flanker (URSS), Mirage 2000 (Francia), Mig-31 Foxhound (URSS).

Una vez seleccionados los dos prototipos, pasaremos al menú de misiones. En él es conveniente comenzar por la opción Free Flicht (Vuelo Libre), que nos permitirá familiarizarnos con el control del avión. De esta manera, aprenderemos a despegar, a rodar la pista, a bombardear un objetivo, a efectuar maniobras a gran altitud, a volar tras un avión nodriza que nos permitirá repostar, y como no, aterrizar.

Cuando estemos seguros de controlar nuestra aeronave, pasaremos a elegir la primera de las misiones, las cuales siguen una dificultad progresiva. Antes de partir hemos de proceder a seleccionar el armamento adecuado al objetivo a conseguir.

Nuestro arsenal cuenta con un completísimo armamento en el que no podían faltar los últimos ingenios destructores:

—Cañón de 23/27 mm.: Útil en el combate a corta distancia.

—Misil Aire-Aire: Sigue el calor producido por el escape del enemigo y un láser de fusión detecta el momento justo para la explosión.

—Misil Aire-Tierra: Utiliza un sistema de videocámara que va marcando la trayectoria de tiro.

—Misil Antirradiación: Detecta cualquier radiación electromagnética que pueda producir la nave enemiga y hace blanco guiado por ella.

—Bombas de Caída Libre: Necesitan de gran pericia por parte del piloto para alcanzar el objetivo.

—Bombas de penetración en la pista de aterrizaje: Abren cráteres que impiden la utilización de aeropuertos.

—Señuelo de Rayos Infrarrojos: Se usa para inutilizar la acción de los misiles guiados por este tipo de radiaciones.

—Cápsulas Cohete: Proyectiles altamente explosivos que se disparan en la línea de fuego de nuestra nave.

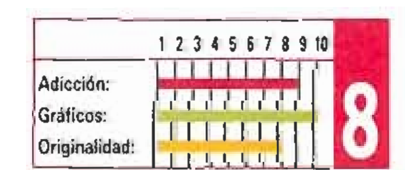
Llegados a este punto, accedemos a un mapa donde se nos muestra la trayectoria de vuelo a realizar, así como el contenido completo de nuestra misión. Es posible efectuar un reconocimiento previo de la zona y del objetivo antes de partir.

Ya en vuelo, comprobaremos con asombro la gran maniobrabilidad de nuestro aparato, así como la variedad de ángulos de visión que nos permitirá disfrutar de un realismo sensacional. En todos los controles de visión (desde un satélite sobre la zona de combate, desde la torre de control, etc.) es posible efectuar un efecto Zoom que nos acercará o alejará el objetivo, lo que nos ayudará enormemente para orientarnos. Esta orientación se verá complementada con la brújula situada en la cabina del piloto y que será el único modo de controlar el rumbo de vuelo.

Nuestra opinión

La fidelidad con que están reproducidas las características de los aviones, los estupendos gráficos en dos y tres dimensiones, así como el manejo de los controles (un poco complicado, pero no demasiado), hacen de este programa un magnífico ejemplo de lo que debe ser un buen simulador. Muy interesante la posibilidad una vez terminadas todas las misiones, de diseñarnos alguna a nuestro gusto. Todo ello nos garantiza un buen puñado de horas de disfrute frente al monitor, que es, en definitiva, de lo que se trata. ■

D.G.M.

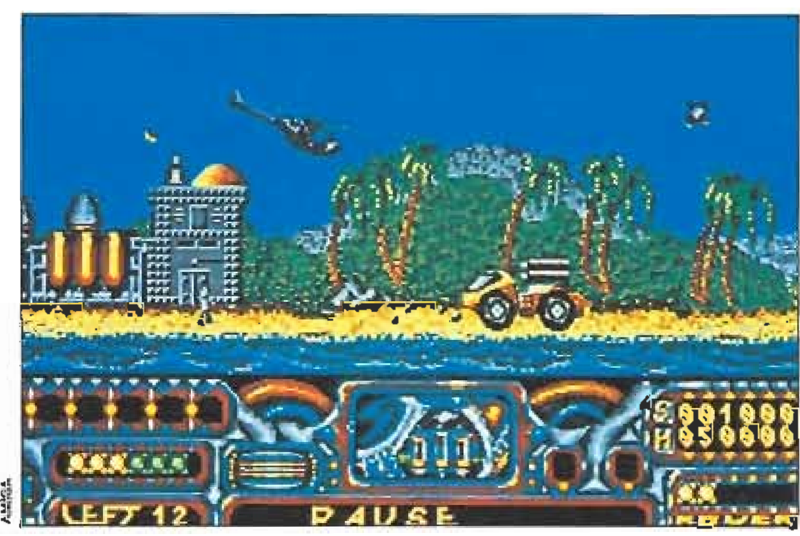


Bueno sí, nuevo no

DYTER-07

■ **RELINE** ■ **V. Comentada: AMIGA**

■ **Disponible: ATARI ST, AMIGA**



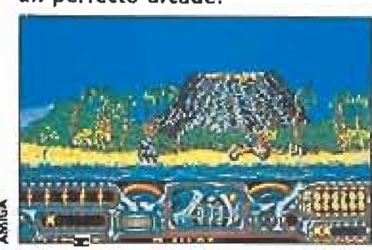
El completo manual de instrucciones nos presenta detalladamente el argumento.



Nuestro objetivo es conquistar una serie de islas, controladas por robots, rescatando a los científicos retenidos.



Los efectos sonoros acompañan a los buenos gráficos, ambientando un perfecto arcade.



Para pasar a una nueva isla es preciso entrar en los volcanes para destruir la base enemiga.

Lo que todos nos temíamos ha ocurrido de nuevo. Después de tantos juegos y todavía no nos hemos acostumbrado. ¿No te has enterado? Sí, hombre: nos ha vuelto a invadir una panda de marcianitos. ¿Te apetece salvar al mundo un rato? Pues nada, quedamos a las cinco donde siempre; no se te olvide el helicóptero.

Hacía tiempo, aproximadamente una semana, que no caía en mis manos un juego de disparos, de los que coges armas que dan más poder a tu nave y hay cantidad de bichos que destrozar. Pero aquí estamos de nuevo. Esta vez el suceso ha ocurrido por obra de una casa de software que responde al nombre de Reline, quienes, en esta ocasión, han creado en torno al juego una completa parafernalia, gracias, sobre todo, al manual de instrucciones. En él se describe el comportamiento, poder y armamento de los posibles enemigos, —cosas de las que el jugador de marcianitos habitual pasa bastante—. Cuenta también una historia sobre científicos que recoger, que cada uno tiene sus características y es capaz de desarrollar determinados ingenios para ayudarte en tu misión.



La nota original la pone esta vez la posibilidad de circular a ras del suelo con una bola blindada.

Ésta consiste en ir conquistando una serie de islas, únicos reductos habitables de un mundo asolado por la guerra. Dichas islas están habitadas en su superficie por diversos robots cuyas características se describen con gran detalle en el manual. Algunos de estos ingenios transportan en su interior científicos que deberán ser recogidos por nuestro helicóptero. Al llevarlos de vuelta a nuestra base nos procurarán armas que nos ayuden en nuestro empeño.

Si aterrizamos en el suelo podremos conducir una especie de bola blindada e ir a ras del suelo, cosa carente de interés, —dado que eres más vulnerable—, pero no de originalidad. Hasta aquí sería la primera fase de la conquista.

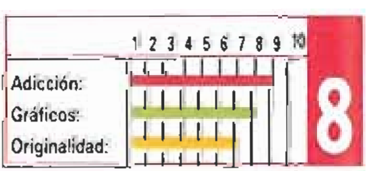
Al cabo de un rato, más o menos largo, de estar destruyendo robots y rescatando científicos, podremos entrar en un volcán y viajar a sus profundidades en busca de la base enemiga, que habrá que destruir para empezar con la siguiente isla. Dicha búsqueda se realiza mediante un marcianito, por así llamarlo, inverso, ya que nuestra nave está en la parte superior de la pantalla y no en la inferior, como suele ocurrir. Una vez consigues llegar abajo y acabar con la base, pasas a la siguiente isla y repites el proceso.

Lo que más llama la atención de este juego, y esto ya me lo habréis oído decir de otros juegos, es su excelente presentación: se trata de una soberbia «demo» a base de juegos con bolas y acompañada por una excepcional banda sonora.

Muy buenos gráficos tanto en el escenario como en los enemigos. El movimiento no llega a tan alto nivel, pero se deja jugar sin problemas. Los efectos sonoros sí están a la altura de las circunstancias. En fin, tiene todas las características que debe tener un juego así para poder competir en el mercado: buenos gráficos, buen sonido... en fin, algo que compense la falta de originalidad.

La verdad es que con esto queda dicho todo. No me voy a parar a describir cómo es un juego de este estilo y simplemente añadiré que tiene una gran dificultad, sobre todo en la segunda fase del asalto a cada isla. Bueno, sí; nuevo, no. ■

F.H.





Acción en el campo de batalla

CONQUEROR

■ ***RAINBOW ARTS*** ■ ***V. Comentada: PC***

■ ***Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC***

El sello Rainbow Arts trae a nuestras pantallas un nuevo simulador de combate de tanques. Una vez más y desde el bando aliado, nos enfrentaremos al ejército alemán en una guerra más entretenida que sangrienta.

«Conqueror» cuenta con tres niveles básicos de juego: Arcade, Attrition y Strategy. En el primer caso nos limitamos a manejar un tanque y luchamos contra el ordenador, quien controla todas las acciones del enemigo. En el segundo, tenemos una pequeña escuadra formada por carros de distinto tonelaje, y contamos con alguna ventaja sobre el enemigo. El tercer caso es el nivel más complicado y lo comenzamos comprando los tanques de entre los distintos tipos existentes. En este nivel hemos de efectuar misiones de estrategia, por lo que todo no se limita a destruir alemanes.

Esto es la guerra

El manejo de los carros responde con bastante similitud a la realidad, siendo posible mover los engranajes delanteros de oruga derecho e izquierdo, los traseros, rotar la torreta en las dos direcciones, subir o bajar el ángulo de tiro del cañón y naturalmente, disparar proyectiles.

El escenario donde transcurre la acción se nos presenta como un trozo de terreno en tres dimensiones, que va efectuando un scroll suave a medida que nos movemos en una dirección determinada. Es posible siempre acceder a un mapa general que nos permite controlar nuestra situación y la del enemigo, además de que contamos con un radar situado en la parte superior derecha de la pantalla en donde aparecerá cualquier tanque que se nos acerque, antes de llegar a nuestro lado, con lo que será posible situar nuestro vehículo en la posición más adecuada para recibirlo.

Sobre todo al principio, cuando manejar los controles de desplazamiento y ataque simultáneamente se hace bastante complicado, es interesante aprovechar la opción que nos da el programa de situar la conducción o el disparo en modo automático. De esta forma sólo tendremos que atender a uno de los controles, mientras que el otro se efectuará por el ordenador. También se nos permite controlar el tanque entre dos jugadores, simultaneando el uso del teclado y de un ratón. Este último será el encargado de girar la torreta, elevar o bajar el ángulo de tiro y disparar, mientras el jugador al teclado controla los movimientos. Esta opción se puede hacer igual con dos joysticks.

En las opciones menos complicadas es fácil localizar a los enemigos a través de la visión general del mapa, sin embargo, jugando la opción de estrategia, esto no es posible. Disponemos entonces de la posibilidad de usar un avión de reconocimiento por el costo de 500 puntos, que efectuará un vuelo sobre el campo de batalla y nos permitirá conocer la situación de todos los tanques enemigos.

Contamos además con otro arma importante y muy a tener en cuenta para conseguir que la victoria esté de nuestra parte: la artillería.

Por 1.500 puntos, y una vez que previamente hayamos precisado las coordenadas de la zona a bombardear, cualquier tanque alemán situado en este área será destruido por el fuego de nuestros cañones.

La batalla se dará por concluida una vez que toda la zona ha sido completamente limpiada de carros nazis o cuando un objetivo ha sido asegurado. Estos objetivos sólo nos serán asignados en la opción estrategia y están representados en el mapa por un círculo blanco abarcando un trozo de terreno. Se considerará que el objetivo está asegurado cuando transcurran más de 60 segundos de dominio nuestro sobre la zona de forma ininterrumpida.



Tras el programa se adivina un concienzudo trabajo de investigación, para dotar a los carros de similitud con los modelos reales.



Es posible acceder a un mapa general que nos permite controlar nuestra posición y la del enemigo.

En la opción de estrategia podemos utilizar un avión de reconocimiento a cambio de puntos.



La conducción o el disparo pueden ser automáticos; esta opción es muy útil en las primeras partidas.



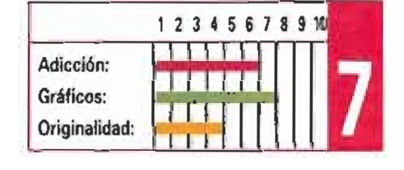
Existen tres niveles básicos de juego que dan variedad a la acción.

Nuestra opinión

Es innegable que para la realización del programa se ha efectuado un concienzudo trabajo de investigación con el que se ha pretendido dotar a los carros de combate que utilizamos de unas características iguales a las de los modelos reales que representan. También es cierto que los gráficos en tres dimensiones están muy logrados. Sin embargo, recientemente se ha analizado en esta revista otro simulador de lucha con tanques («Sherman M4»), que, a nuestro modo de ver, consigue de una forma mucho más realista introducirnos en lo que sería el manejo de uno de estos monstruos de acero.

Aunque «Conqueror» no sea un mal programa en sí mismo, podríamos decir que no aporta nada nuevo a los programas que ya están en el mercado, lo que le relega a un segundo plano en la actualidad informática. ■

D.G.M.



AMIGA

Las únicas diferencias que se pueden remarcar entre esta versión y la de PC son las relativas a los gráficos y al sonido. Aunque si nuestro PC posee una tarjeta VGA la única ventaja que pueden tener los poseedores de un Amiga será el tratamiento sonoro del juego.

ATARI ST

Las diferencias entre la versión para Amiga y la de Atari son en este caso nulas. Lo único que nos llama poderosamente la atención es la también excelente calidad de la música que acompaña a la pantalla de presentación, que iguala a la de la máquina de Commodore.

■ ***LORICIELS***

■ ***V. Comentada: AMIGA***

■ ***Disponible: ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD***

Dice la leyenda que, en el principio, era el «Match Point». Y que fue visto y todos dijeron que era muy bueno, pero que ya le superarían. Y el tiempo pasó. Y mejores programas vinieron, pero ninguno de tenis superó al «Match Point». Y entonces surgieron el Atari ST y el Amiga. Y todos pensaron que pronto caería. Pero no cayó. Y, entonces un día, apareció este juego...

Venía de Francia, de una casa con un logotipo felino. Era de Loriciels. Los jugadores ya no eran monigotes, sino unos gráficos de buen tamaño, con un movimiento realista. Y entonces el «Match Point» vio, temió que llegaba su sucesor, alguien que le superaría. No todo estaba perdido, sin embargo, había que esperar a que la gente lo viera y lo juzgara. Y esto ocurrió...

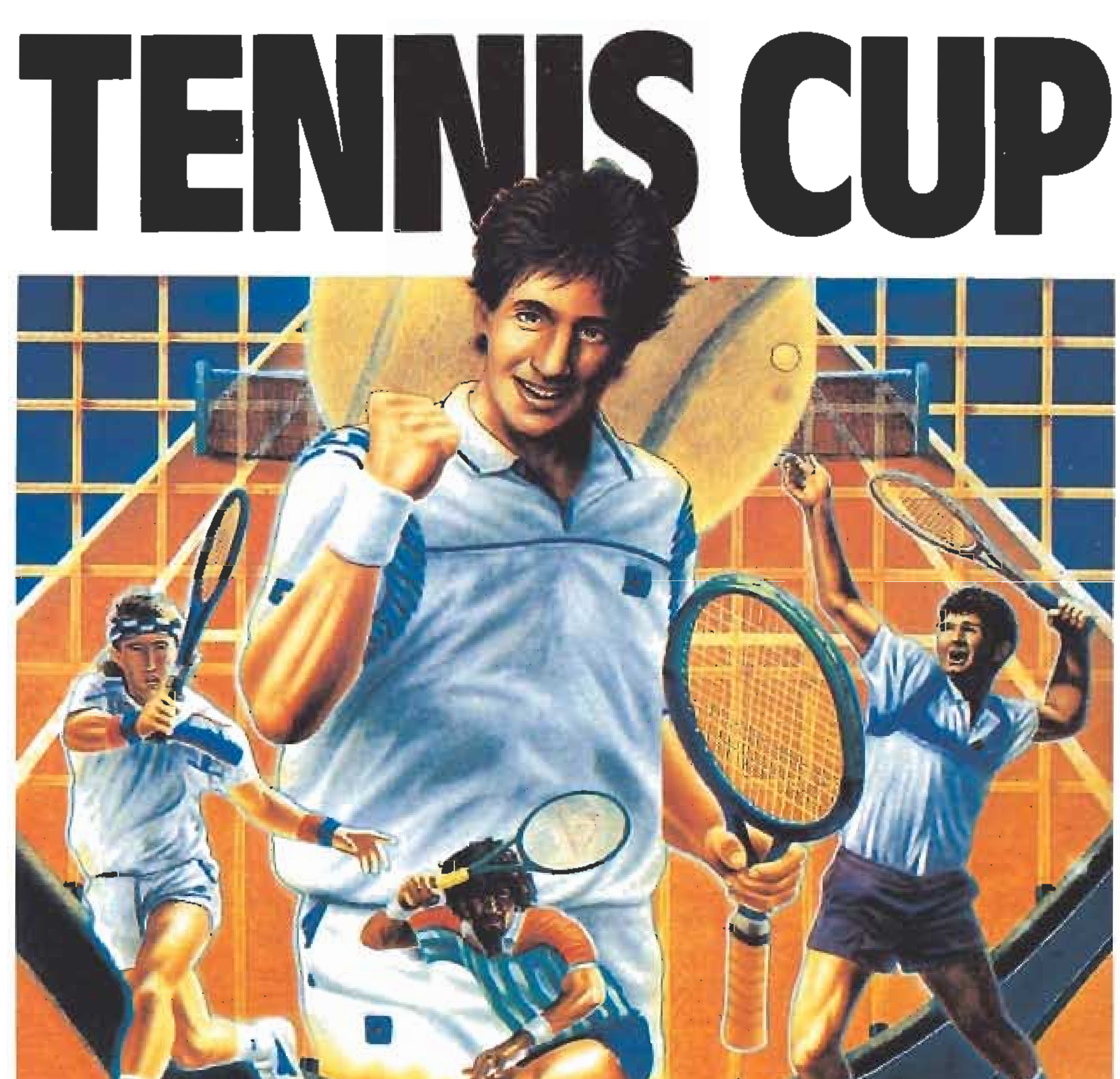
Un tenis configurable

Desde luego, las ciencias adelantan que es una barbaridad. Hace cinco o seis años tuve la fortuna de observar el increíble «Match Point». Apenas tenía opciones, pero era divertidísimo, adictivo y repleto de esos detalles que hacen de un juego un gran juego.

Hoy, al cargar este nuevo «Tennis Cup», las opciones son innumerables (ya veréis), los gráficos buenos, los movimientos, mejores. Tiene gran cantidad de detalles. Y, sin embargo, no puede con la leyenda. No lo entiendo. Objetivamente, este

Curiosa perspectiva

TENNIS CUP



juego está a años-luz del anterior (como debe ser por las innovaciones tecnológicas y las posibilidades de un Amiga), pero... nada, no puede.

Las posibilidades del «Tennis Cup» son innumerables. El primer menú ofrece las siguientes opciones: juego para uno o dos jugadores, alteraciones de tiempo, demostración y entrenamiento. Esta última te permite pelotear con una máquina de esas que lanzan bolas, al igual que en el «Pro Tennis Tour» de UBI. Por supuesto, es una opción altamente recomendable a aquellos que juegan por vez primera, pues el método de control lleva algún tiempo dominarlo.

Al escoger alguna de las dos primeras opciones las posibilidades se multiplican. Puedes modelar tu jugador con puntos de habilidad que deberás distribuir entre sus posibles golpes. Al principio tienes cincuenta en cada golpe y otros treinta que repartir. Además, puedes quitar puntos a algún golpe para dárselos a otro que juzgues más importante. Ya esto abre un enorme horizonte por la forma de configurar al jugador.

Un nuevo menú te da opciones de jugar dobles, torneo, copa Davis y entrenamiento, ahora específicos en determinados golpes. Hecho esto, eliges, si procede, tu rival entre un total de 32, cada uno con características propias en cada golpe y tipo de juego, aparte de su clasificación en la ATP. Por cierto: el número uno atiende al nombre de Iván.

Por si fuera poco, la última opción te dará a elegir el tipo de pista que deseas: tierra batida, hierba... ya sabes.

Y con esto comienza el partido, tras una presentación en la que se saludan los rivales. El partido transcurre en una pista de tenis (por supuesto) con su público, jueces (incluido el de red), y recogepelotas, cada uno realizando sus funciones habituales. En cuanto a ambientación, lo único que falta son los descansos cada dos juegos. Incluso hay una voz que informa del parcial en cada juego. Perfecto.

Pero es que además hay gran cantidad de golpes a tu disposición: voleas, globos, smash, revés... cada uno de los cuales se realiza según las circunstancias y tu joystick, según se explica prolijamente en las instrucciones: si la pelota ha rebotado y el adversario está en la red, entonces, si das para arriba... Complicado hasta que lo practicas un poco. En fin, una maravilla en la que no falta nada y hay infinitas posibilidades. Aquí hay juego para rato.

Nuestra opinión

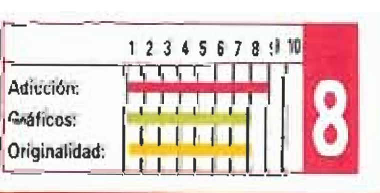
Los gráficos no llegan a excelentes pero son muy buenos y adecuados. Los movimientos son excepcionales en todos los detalles simulando a la perfección tanto los movimientos de los tenistas como del resto de elementos presentes en la pista. Quizá a esto se deba la lentitud (no exagerada) existente en el juego, además de a la presencia de dos perspectivas de la pista, una desde tu posición y otra desde enfrente. En fin, esa lentitud no es, ni mucho menos, exasperante y se disculpa con facilidad.

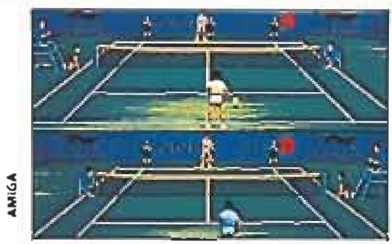
El sonido está bien: lo que se espera en un partido de tenis (salvo los aplausos del público) más una agradable banda sonora de presentación.

Quizá el único defecto remarcable del juego es el excesivo tiempo que se tarda en comenzar un partido, terminando otro o tras un entrenamiento, ya que tienes que volver a pasar por todas las opciones. Esto es lo único que le quita algún punto en adicción. La dificultad es alta y, desde luego, necesitarás mucha práctica antes de ganar al peor de tus rivales. De hecho, es vital practicar cada golpe y la forma de jugar para sacar todo el jugo (y juego) a este juego (y jugo... eh, me he hecho un lío). Por supuesto, tiene una perfecta ambientación, como creo que habrá quedado claro.

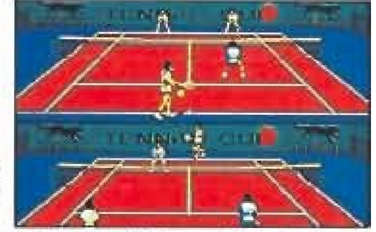
Muy, muy buen juego de tenis con innumerables opciones que supongo que atraerá a todos los aficionados al deporte de la raqueta con ordenador. Es sensacional y tiene de todo. El simulador de tenis ideal, sin sudores. Y es más barato que una raqueta. ■

F.H.





Existen dos perspectivas de la pista, una de nuestra opción y otra desde la de enfrente.



La lentitud de la acción, sin ser excesiva, se disculpa por el cuidado detalle de los movimientos.

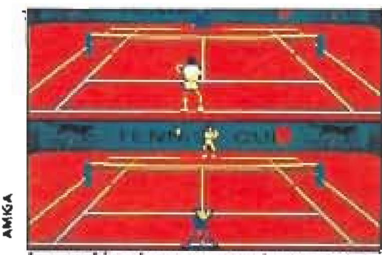


Los gráficos, sin llegar a ser excelente, son buenos y adecuados.



Según las preferencias de cada jugador es posible escoger el la pista.



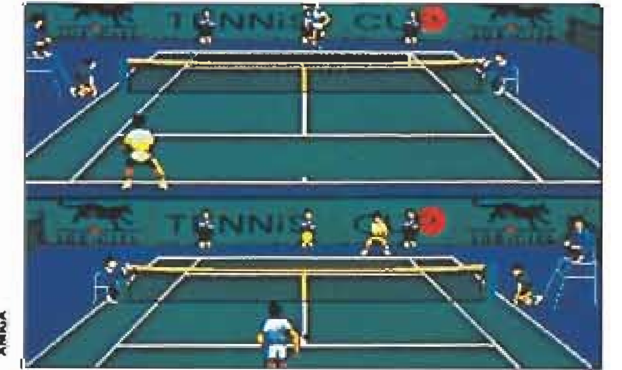


La opción de entrenamiento con la máquina permite conseguir control sobre los golpes.



La ambientación conseguida es perfecta, ya que están presentes todos los elementos habituales, apoyados por el sonido.

La gran variedad de opciones presentes hacen que la simulación se acerque bastante a la realidad.



Podemos aumentar la efectividad del jugador en algunos golpes, en detrimento de otros.



LA MEJOR SIMULACION DE TENIS JAMAS REALIZADA
TENNIS Cup
· INCREIBLES GRAFICOS
· MOVIMIENTOS REALES
· MUSICA SENSACIONAL
· OPCION DE DOBLES
· 32 POSIBLES ADVERSARIOS
· BOLAS CORTADAS
· PASES INTERCEPTADOS
· DEJADAS
· VOLEAS
· SMASH
· GOLPES DE DERECHA
· REVES
¡TODA LA EMOCION DE LOS GRANDES TORNEOS!
DOS INCREIBLES SIMULACIONES QUE TE HARAN VIBRAR
PINBALL MAGIC
LOS DOCE MEJORES PINBALL QUE TU HAYAS PODIDO JUGAR, UN FLIPPER AUTENTICO EN TU ORDENADOR.
LORICIEL
PROEIN SOFT LINE
PROEIN SOFT LINE



MAIL soft

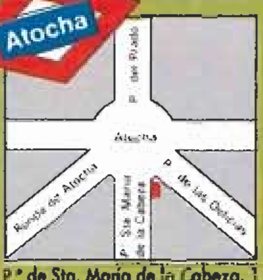
VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

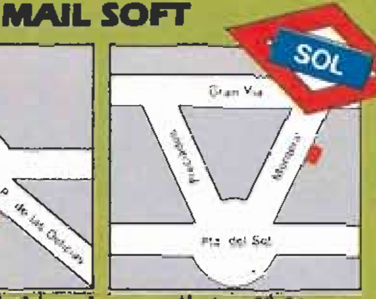
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14
TELEFONOS:
(91) 239 34 24/239 04 75
(91) 522 49 79/227 82 25
FAX: 467 59 54

ADEMAS DE LO QUE APARECE EN ESTA PAGINA TENEMOS MUCHAS COSAS MAS*

TIENDAS MAIL SOFT



P.º de Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 227 82 25



Montera, 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

SEGA

CONSOLA SEGA	
MASTER SYSTEM	19.900
MASTER SYSTEM PLUS	22.900
SUPER SYSTEM	30.900

OUT RUN	5.590	TEDDY BOY	1.990
SHINOBI	3.590	TRANSBOT	1.990
THUNDER BLADE	5.590	SUPER TENNIS	1.990
DOUBLE DRAGON	5.590	FANTASY ZONE	1.990
CALIFORNIA GAMES	3.490	ACTION FIGHTER	1.990
ALTERED BEAST	5.590	THE NINJA	1.990
RASTAN	5.590	ALEX KIDD	4.990
VIGILANTE	5.590	GREAT VOLLEYBALL	4.990
WONDERBOY III	5.590	ENDURO RACER	1.990
CLOUD MASTER	3.590	WORLD GRAND PRIX	1.990
R-TYPE	3.990	SECRET COMMAND	1.990
BASKETBALL NIGHTMARE	5.590	AZTEC ADVENTURE	1.990
SCRAMBLE SPIRITS	5.590	GLOBAL DEFENSE	1.990
DYNAMITE DUX	5.590	SHANGHAI	4.990

TITULO	SPECT (8 BITS)	AMST (8 BITS)	COM (8 BITS)	MSX (8 BITS)	A DIS SP +3 (8 BITS)	PC5¼ PC3½ (16 BITS)	AMIG ATARI (16 BITS)
Acien Battles (War Game)	1.095	1.095			1.995	2.195	
Action Fighter	975	975	975		1.900	2.250	2.250
After the War	545	545	1.095	545	1.745		2.245
Airbone Ranger	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Altered Beast	545	545	1.200	545	1.900		1.995
Amo del mundo	1.095	1.095		1.095	1.745	2.245	
Arhem	495	495				2.195	
Batman	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Beach Volley	975	975	975		1.900	2.250	2.250
Beverlly Hill Cop	1.245	1.245	1.245		2.195	3.595	3.595
Black Tiger	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Blue Angel			1.095			4.495	4.495
Bobo	975	975	975		1.900	2.250	2.250
Bomber	1.200	1.200	1.200			2.850	2.850
Budokan						4.495	
Buran	875	875		875	1.995	2.250	
Capitán Trueno	1.095	1.095		1.095	1.745	2.245	
Castle Master	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Cazafantasmas II	545	545	1.200	545	1.900	2.850	2.850
Chase H.Q.	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Chuck Yeagers	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	4.495	
Colossus Chess X						2.950	2.950
Continental Circus	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745		2.245
Cozumel	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	2.245	2.245
Crack Down	1.200	1.200					2.250
Crazy Car II	795	795			1.795	1.795	1.795
Cyberball	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Double Dragon II	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	2.245	2.245
Dr. Doom Revenge	995	995	995		1.795	1.995	1.995
Dragon's Lair						9.995	9.995
E Motion	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Eagle Raiders						2.250	2.250
East VS West						2.250	2.250
Emilio Sánchez Vicario	1.200	1.200		1.200	1.900		
F-16			1.995			4.495	4.495
Falcon							4.990
Fighting Soccer	975	975	975		1.900		1.995
Football Manager II	1.095	1.095	1.095		1.995	2.195	2.195
Gazza Super Soccer	795	795	795		1.795		1.995
Ghost's & Gouls	975	975	975		1.900		2.250
Gunship	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Hammerfist	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250	
Heavy Metal	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Hellraider						2.250	2.250
Highway Patrol						2.250	2.250
Hostages	875	875	875	875	1.900	2.250	2.250
Hot Rod	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Indiana Jones	1.200	1.200	1.200	1.900	2.250	2.250	
Indiana (Adv. Gráf. Esp.)						5.595	5.595
Italia 90	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Jabato	895	895	895	895	1.745	2.245	2.245
Jack Nicklaus Golf		1.345	1.345		2.245	2.245	2.245
Jungle Warrior	895	895		895	1.695		
Kick Off	795	795	795		1.195		2.595
Klax	975	975	975		1.900	2.250	2.250
Knight Force	795	795			1.795	1.995	1.995
La aventura original	895	895	895	895	1.745	2.245	2.245
Landcaster (S. Vuelo)							2.595
Liverpool	895	895	895		1.695	1.995	1.995
Livingstone II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900	2.850	2.850
Los Intocables	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Michel	1.095	1.095		1.095	1.745	2.245	2.245
Mortadelo II	1.095	1.095		1.095	1.745	2.245	
Ninja Spirit	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Ninja Warriors	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745		2.245
North and South						2.250	2.250
Oil Imperium						2.250	2.250
Operation Thunderbol	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Out Run	545	545	1.200	545	1.900	2.250	1.995
Pack a toda máquina	1.350	1.350	1.350	1.350	2.250		
Pack Dinamic 90	1.295	1.295		1.295	2.245	3.595	
Pack Top By Topo	1.200	1.200		1.200	1.900		
Paris Dakar 90						2.595	2.595
Passing Shot	875	875	875	875	1.900		1.995
Persian Gulf Infierno			975			2.250	
Pictionary	1.995	1.995	1.995	1.995	2.750	2.750	2.750
Pinball Magic		795			1.795	1.995	1.995
Pipemanía	1.100	1.100	1.100	1.100	1.995	2.250	2.250
Pirates	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Player Manager							3.595
Populus & Promis. Lands						4.495	4.495
Power Drift	545	545	1.200	545	1.900		1.995
Power Magic	975	975		975	1.900		
Power Play	545	545	875	545	1.900		1.995
Pro Tennis Tour	1.200	1.200	1.200		1.900	2.850	3.950
Rainbow Island	975	975	975		1.900		2.250
Ram	1.200	1.200		1.200	1.900		
Ratas del desierto	495	495				2.195	
S. P. Pole 500	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900	2.850	2.850
Satán	1.095	1.095		1.095	1.745		
Scramble Spirit	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Senda salvaje	975	975		975	1.900		
Shadow of the Beast							2.250
Sherman M4 Tank					1.795	1.995	1.995
Shinobi	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745		2.245
Sleeping God Lie						2.950	2.950
Sonic Boom	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Space Ace							9.995
Space Harrier II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Stormlord	875	875	875		1.900		2.250
Strider	875	875	875		1.900	2.250	2.250
Strip Poker II	545	545		545	1.745	1.995	1.995
Subattack 688						4.495	
Super Wonder Boy	895	895	895		1.695		1.795
Teenager Queen		975			1.900	2.250	1.950
Telemark Warrior						2.245	2.245
Tennis Cup		875			1.995	2.250	2.250
Test Drive II	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	2.245	2.245
Trivial Pursuit	1.990	1.990	1.990	1.990	2.750	2.750	2.750
Turbo Out Run	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Turricán	975	975	975		1.900		2.250
TV Sport Football						3.900	3.950
Vendetta	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Viaje centro tierra	1.200	1.200		1.200	1.900		
Virus Killer						3.995	3.995
Vulcan (War Game)	1.095	1.095			1.995	2.195	2.195
War in the Middle Earth	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	2.245	2.245
Wild Street	795	795	795		1.795	1.995	1.995
X Out	975	975	975		1.900		2.250
Xenon 2						2.250	1.995

REVISTA AMIGA TOOL. **2 discos** sólo 995
CON TIPS, CHEAT MODE, CARGADORES, PROGRAMAS DOMINIO PUBLICO, DEMOS

Ordenadores

Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h. y a estos precios. Y sin gastos de envío





520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc. + 7 utilidades.
64.900 ptas. (IVA incluido)

ATARI 1040 STFM-**94.900 ptas.** (IVA incluido)
ATARI 1040 STE-**119.900 ptas.** (IVA incluido)

AMIGA 500 + 20 programas de regalo
89.900 ptas. (IVA incluido)

AMIGA 2000 .... 189.900
MONITOR 1084 .... 55.000
AMIGA 500 +
MONITOR 1084 .... 139.900

COMPLEMENTOS AMIGA

UNIDAD DISCO 3 ½	21.900
AMPLIACION MEMORIA 512 K	21.900
CABLE EUROCONECTOR	3.500
CABLE PARALEO (impresora)	3.500
DIGITALIZADOR DE SONIDO	9.900
DIGITALIZADOR IMAGEN Digi View 4.0	28.000
FILTRO ESPECIAL MONITOR 1084	4.500

PC 10-III Commodore



99.900 (IVA incluido)
También tenemos otras marcas y otras configuraciones

SUPER OFERTA

Impresoras

STAR LC-10 COLOR **49.900**

STAR LC B/N **39.900**
Cartucho tinta B/N 995
Cartucho tinta color 1.695

También tenemos

VARIOS		JOYSTICK	
50 DISCOS 3½	5.900	STICKBALL	995
10 DISCOS 3"	3.900	ZERO ZERO	1.900
10 DISCOS 5 ¼	650	ZERO ZERO WINNER	2.595
RESET C-64	1.500	ZERO ZERO ADS	3.500
TRANSTAPE ZX	7.900	PRO 5000	2.800
MULTIFACE III (ZX +3)	11.500	CRUISER	2.595
MULTIFACE II (Ams)	16.500	MEGABLASTER	1.500
MODULADOR (Ams)	9.500	KONIX CON AUTOFIRE	2.595
CABLE CASSETTE (ZX +3)	1.200	PHASOR ONE	3.300
CABLE CASSETTE (Ams)	1.200		
INTERFACE KEMPSTON (ZX)	2.475		
INTERFACE MULTIJOYSTICK (ZX)	3.895	INTERFACE COPIADOR AUDIO PARA COMMODORE:	
DISCO PACK +3	2.950	— Con fuente	3.900
DISCOLOGY (ZX)	2.950	— Sin fuente	2.900
PISTOLA WEST PHASER	6.900		

VIDEOJUEGOS PORTATILES

KONAMI		AKLAIM	
MUTANT NINJA TURTLE	4.490	WIZARD WARRIORS	4900
CRYZOR	4.490	1943	4900
GRADIUS	4.490	KNIGHT RIDER	4900
DOBBLE DRIBBLE	4.490	KING KONG	4900

CARTUCHOS MSX

NEMESIS III	6.900	KONTRA (KONAMI) MSX II	6.900
NEMESIS	4900	KINGS VALLEY II	5.900

ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCION COMPLETA ____
POBLACION ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
N.º CLIENTE ____
☐ NUEVO CLIENTE ____
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
☐ LISTADO DE PROGRAMAS	
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

* Precios válidos salvo error tipográfico.

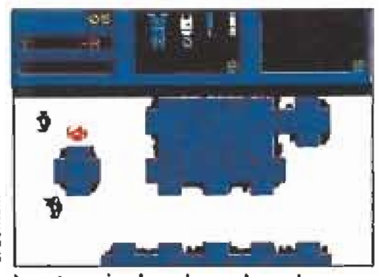


Para paranoicos

PARANOIA COMPLEX

■ MAGIC BYTES ■ V. Comentada: SPECTRUM

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE



SPECTRUM

Las terminales de ordenador nos permiten comprar materiales útiles para completar la misión.



SPECTRUM

Al pasar las zonas de control unos mensajes nos interrogarán sobre nuestra personalidad.

Jamás pensé que hacerme localizador de averías en la ciudad de Paranoia me iba a traer tantas complicaciones. Menos mal que el computador central se hace cargo de mí, me alimenta, me equipa y me paga. A cambio tengo que averiguar quiénes son los traidores que están amenazándole. Para ayudarme en mi tarea debo comprar un pequeño robot que iré construyendo pieza a pieza.

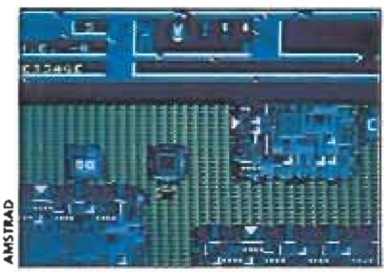
Este es el objetivo del último juego de Magic Bytes; así dicho parece sencillo pero en la práctica no resulta tan fácil. Al cargar el juego se nos preguntará la forma de control del personaje. Inmediatamente después aparecerá la pantalla principal dividida en tres ventanas. Dos superiores y una inferior de mayor tamaño. La primera de la izquierda nos indicará el equipamiento que llevamos, y la segunda las piezas que nos faltan para construir el robot. La ventana de mayor tamaño será en la que nos movemos; veremos la ciudad desde arriba y tendremos que evitar a los guardias de seguridad, entrar en las dependencias del ordenador, —donde podemos realizar una serie de acciones como comprar, alimentarnos o cargar nuestras baterías— o interrogar a los ciudadanos.

En la pantalla principal también hay una línea para mensajes, bien sean emitidos por el ordenador o por los otros personajes del juego. Cada vez que nos crucemos con un guardia o pasemos una línea de seguridad se nos harán una serie de preguntas que habrá que responder correctamente para proseguir.

En teoría todo esto parece muy interesante, muchas opciones y un objetivo sencillo, pero cuando termina la carga todo se cae bajo su propio peso. Lo primero que llama la atención son los gráficos, de pequeño tamaño y poco definidos, el sonido es casi nulo y la adicción prácticamente no existe, ya que nos limitamos a pasearnos por un complejo en el que lo más fácil es convertirse en enemigo del complejo sin enterarse del porqué. Las preguntas a que nos someten tanto el ordenador como los distintos personajes están sin traducir y se refieren a aspectos de nuestra personalidad; son cuestiones del tipo: ¿Bebes regularmente?, ¿Alguna vez has deseado matar a alguien? y otras peores.

En resumen un juego absolutamente inexplicable. Un tirón de orejas para los muchachos de Magic Bytes. ■

J.G.V.



AMSTRAD

La pantalla principal se encuentra dividida en tres ventanas; dos de ellas son informativas, mientras que en la otra tiene lugar la acción.

AMSTRAD

La versión Amstrad es muy similar a la de Spectrum. La única diferencia remarcable entre los dos consiste en los gráficos y en el sonido, muy superiores en el Amstrad. Por lo demás el juego sigue resultando tan confuso y poco atractivo como en la versión Spectrum.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		4
Gráficos:		
Originalidad:		

El deporte de moda

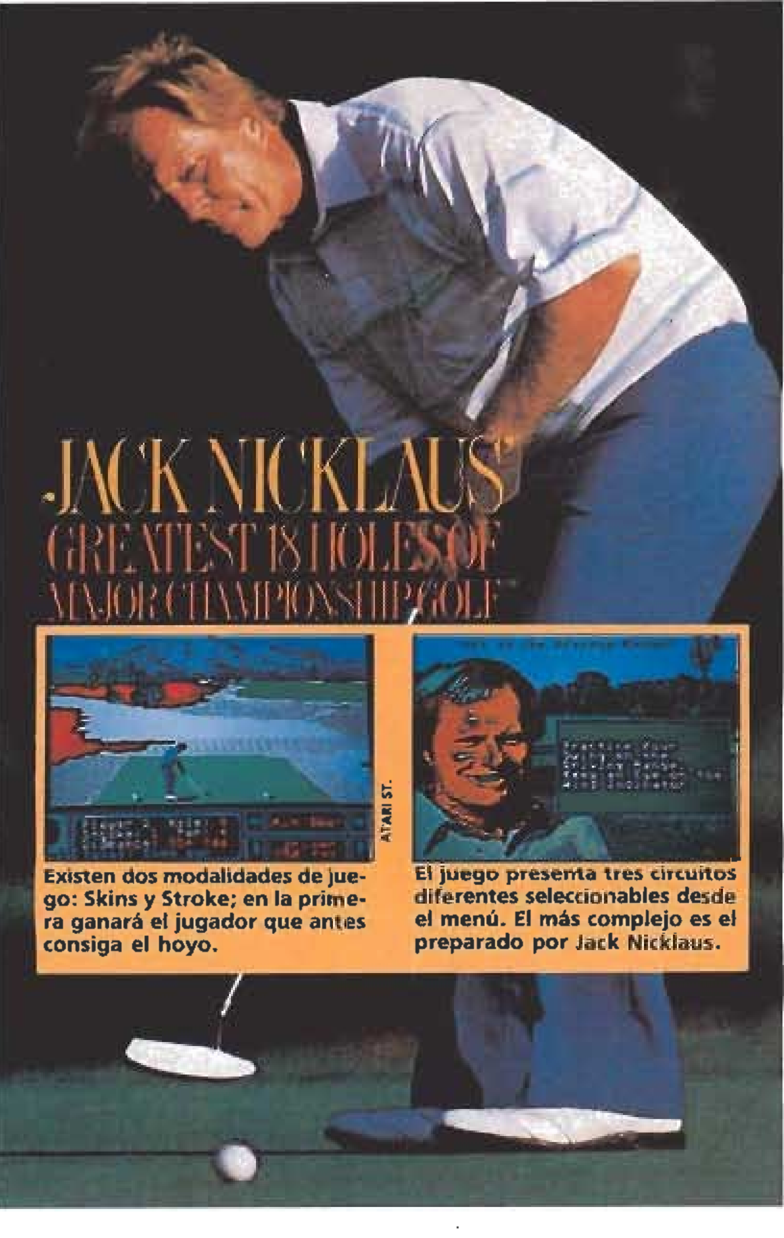
JACK NICKLAUS

■ ACCOLADE

■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC, AMSTRAD, COMMODORE

Jack Nicklaus, una leyenda viviente en el mundo del golf, se ha puesto de acuerdo con la casa americana Accolade para traernos un simulador con su propio nombre, realizado con los 18 mejores hoyos que el jugador ha seleccionado, de entre los más importantes campos del mundo.



ATARI ST.

Existen dos modalidades de juego: Skins y Stroke; en la primera ganará el jugador que antes consiga el hoyo.

El juego presenta tres circuitos diferentes seleccionables desde el menú. El más complejo es el preparado por Jack Nicklaus.

Este parece, de un tiempo a esta parte, el deporte de moda. Además de las retransmisiones de los diversos campeonatos que nos está ofreciendo la televisión, la simulación de este deporte goza de una muy buena serie de programas que, a lo largo de la historia, han pasado por las pantallas de nuestros ordenadores. Ahora nos llega el último intento de superar a sus predecesores.

Además del circuito preparado por Mr. Nicklaus que da nombre al juego, el programa lleva otros dos campos: Castle Pines y Desert Mountain para que podamos competir con más variedad de escenarios y situaciones.

Cómo empezar a jugar

Nada más terminar la carga del primer disco nos llama la atención la gran calidad gráfica de las pantallas de presentación. Inmediatamente el juego nos pide que introduzcamos uno de los otros dos diskettes donde están grabados los circuitos. Después de elegir el campo donde vamos a participar se nos pedirá que escojamos entre dos modalidades de juego. La primera de ellas —Skins— consiste en apostar una determinada cantidad de dinero a cada uno de los hoyos de los que consta el circuito. En este caso nuestra misión será introducir la pelota en el agujero antes de que lo hagan cualquiera de los cuatro jugadores contra los que podemos competir. Estos cuatro jugadores pueden o bien estar controlados por el ordenador, o bien ser algunos de tus amiguetes.

La segunda modalidad de juego es la llamada Stroke y consiste en colocar la pelota en el hoyo con el menor número de golpes posibles. La mayor puntuación se conseguirá si lo terminamos bajo par, esto es, con menos golpes que los establecidos por las normas del juego.

Tras decidir el tipo de partida en la que vamos a competir podremos elegir, entre otras opciones, practicar un determinado hoyo, entrenarnos en el green o comprobar el alcance de nuestros palos.

Cuando hayamos seleccionado la clase de juego, nos encontraremos con la pantalla en la que definitivamente nos vamos a mover. Veremos a nuestro golfista desde atrás al estilo en el que lo veíamos en «Leaderboard» y en otros juegos de golf. A la izquierda tendremos una barra indicadora en la que podremos comprobar la fuerza de nuestros disparos, así como el efecto que le vamos a imprimir a la bola. Debajo de esta ba-



ATARI ST.

Hasta cuatro jugadores pueden competir simultáneamente, aumentando de este modo la adicción.

ATARI ST.

Pese a que el programa presenta muchas opciones, resulta similar a otros juegos de golf comercializados.

rra hay otro indicador que nos muestra la dirección y la fuerza del viento, y en la parte inferior de la pantalla el resto de las informaciones que necesitamos, tales como el nombre del jugador, la distancia al hoyo, el par, el palo que vamos a utilizar, junto al que se nos indica su alcance efectivo, y el lugar donde estamos, como puede ser en el tee —al comienzo de todo— o en el green.

Una opción curiosa que se nos permite en todo momento es tener una visión completa desde arriba, de cada hoyo, lo que nos permitirá orientarnos en cualquier situación.

Por supuesto podremos elegir el palo con el que vamos a hacer nuestra tirada, aunque el ordenador siempre nos aconsejará el que crea más adecuado.

Para lanzar la bola apretaremos el botón izquierdo del ratón, la barra indicadora comenzará a subir hasta que volvamos a pulsarlo, entonces ese punto se marcará con una pequeña flecha y la barra bajará otra vez, ahora hay que volver a pulsar; dependiendo de donde lo hagamos daremos a la pelota uno u otro tipo de efecto. Nuestro golfista siempre aparecerá mirando hacia el hoyo; con los cursores podremos dirigirle hacia uno u otro lado, dependiendo de hacia donde haya menos obstáculos en nuestro camino.

Después de esto veremos como el palo golpea la bola y ésta sale disparada, desgraciadamente no siempre en la dirección que nosotros hemos calculado. Cuando terminemos un hoyo se nos dará la puntuación obtenida e inmediatamente se pasará al siguiente hasta completar el circuito.

Nuestra opinión

El programa parece muy completo en todos los aspectos técnicos relacionados con el golf. No ocurre lo mismo a nivel de programación.

Aunque al principio la alta calidad de las pantallas iniciales nos hacía esperar lo mejor en cuestión gráfica, en el momento de llegar a la imagen del golfista la realidad no cumple lo esperado.

Comparándolo con juegos similares como el «Leaderboard» en todas sus versiones o como el «Golf» de Electronics Arts este Jack Nicklaus adolece de una tremenda falta de calidad en sus gráficos. El campo no está detallado con toda la corrección que debería tener en un programa de estas características. La pantalla se forma de derecha a izquierda como si corriésemos una cortinilla delante del monitor y este proceso es lento, demasiado lento.

En ningún momento se ve como el jugador golpea la bola, ésta sale disparada como por arte de magia cuando el palo ha pasado junto a ella. Es un pequeño detalle pero da una idea del descuido al que se ha llegado gráficamente en la programación de este juego, que podría haber llegado a ser uno de los más completos programas de golf del mercado.

El sonido en un simulador como éste aunque no sea demasiado importante se limita a los ruidos y golpes que producen los golfistas cuando golpean la pelota.

En resumen, un programa que nos presenta muchas opciones interesantes, que nos hará pasar un rato agradable frente a la pantalla de nuestro ordenador, pero que no deja de ser uno más de todos los juegos que han pasado delante de nosotros hasta la fecha. Podría haber sido muy bueno pero se quedó en la intentona, esperemos que la próxima vez los chicos de Accolade lo hagan un poco mejor, todos sabemos que pueden. ■

J.G.V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	

7

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Si es la primera vez que juegas con un programa de golf de este tipo no te compliques la vida y deja que el ordenador te elija el palo más adecuado para la distancia a la que está el hoyo.*

■ *Son más fáciles los dos primeros circuitos que el que tiene los dieciocho hoyos seleccionados por Jack. Escoge este último sólo cuando ya hayas hecho los otros dos. Te resultará mucho más sencillo.*

■ *Procura tirar siempre recto, sin ningún efecto, esto hará que prácticamente te puedas olvidar de la fuerza y la dirección del viento.*

■ *Para hacer las mejores puntuaciones en un circuito lo mejor es que practiques antes en el mismo.*

■ *Cuando juegues contra el ordenador no elijas a Nicklaus como contrincante. Los más fáciles son: Nancy D., Sally C. y Curly O. Los demás son bastante buenos y probablemente te ganarán.*

■ *Al principio lo mejor es jugar en Stroke, porque aunque te ganen siempre podrás terminar el hoyo, mientras que en Skins gana el que primero meta la bola y automáticamente se pasa al siguiente tee.*

■ *Lee cuidadosamente y haz caso a los consejos que Jack Nicklaus te da entre hoyo y hoyo.*

sinclair

¡ARGHS!

¡HII!

EL ACTION PACK DE SPECTRUM ES DEMASIADO... VIENE CON JOYSTICK, JUEGOS Y UNA PISTOLA ELECTRÓNICA QUE NO VEAS CÓMO TIRA...

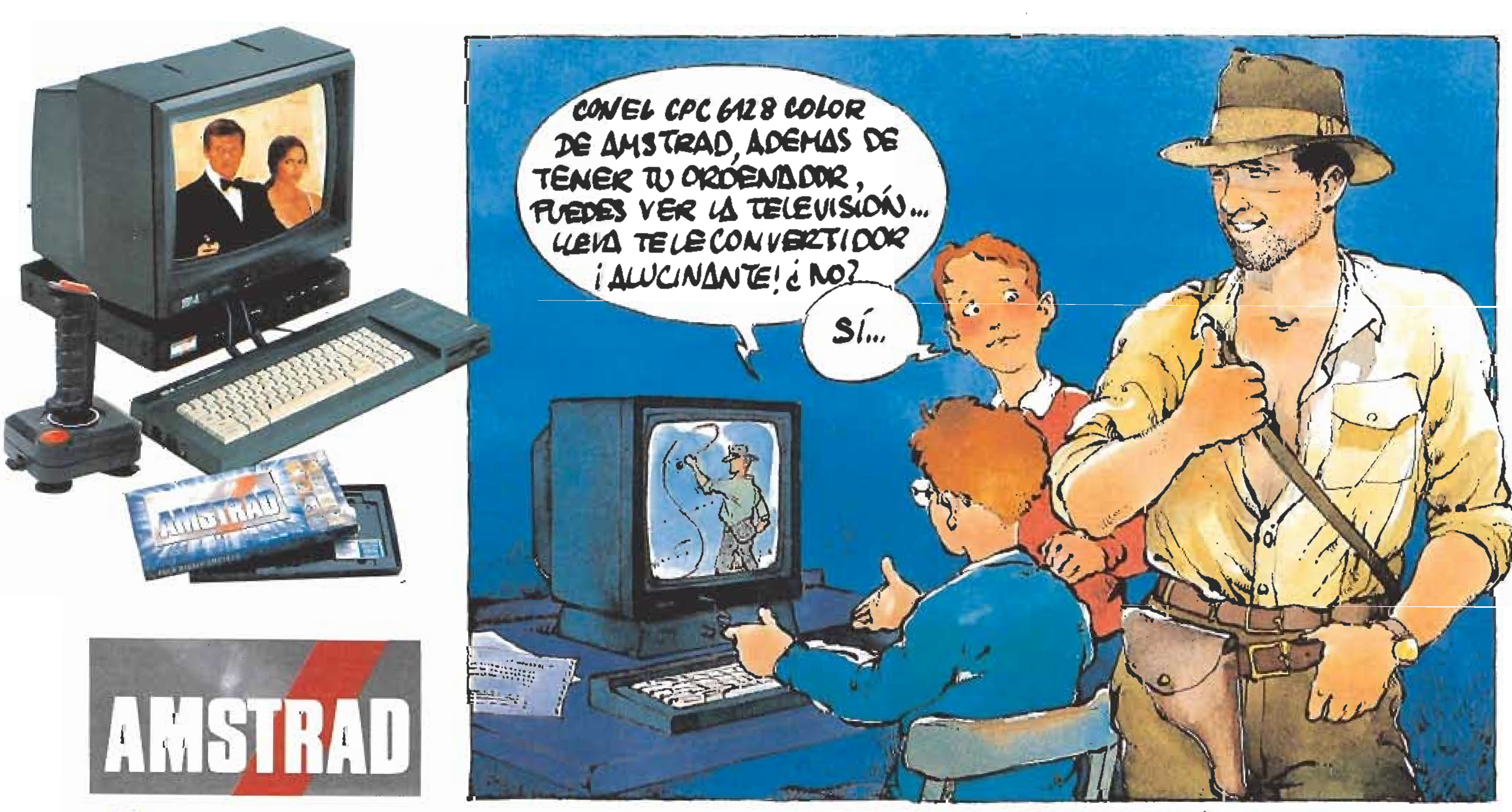
YA...

¡ARGHS! ¡HUYAMOS! AHORA TIENE PISTOLA.

BUU! BUU!

¡HORROR!

ZX SPECTRUM+2 ACTION PACK



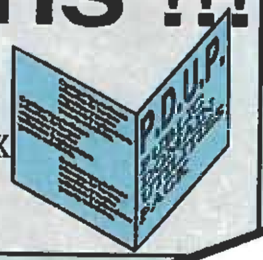
¡TU ELIGES, CHAVAL!

AMSTRAD ESPAÑA, S.A. Aravaca, 22 - 28040 MADRID



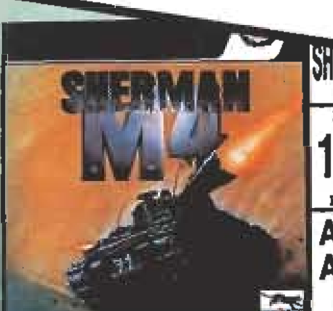
¡¡¡GRATIS !!!

Si tu pedido, supera las 1.500 PESETAS recibiras junto con este, totalmente gratis el programa P.D.U.P., un interesante PACK de utilidades "public domain" que incluye copiadores, anti-virus, databases, etc.......

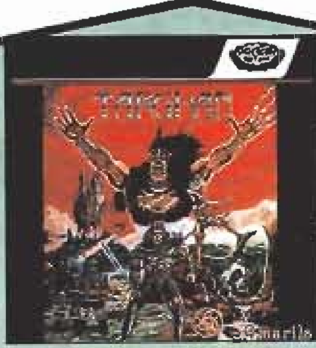


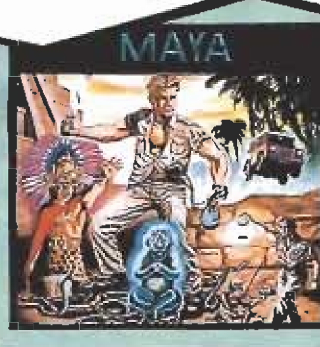
SI TIENES UN SUPER-ORDENADOR..........SUPER-JUEGOS.

PORQUE NO TE DEBES CONFORMAR CON MENOS. SI TIENES UNA MAQUINA DE 16 BITS DEBES ELEGIR ENTRE LO MEJOR, POR ESO TE OFRECEMOS PROGRAMAS QUE SON EXCLUSIVOS PARA LOS PODEROSOS ORDENADORES ATARI ST, AMIGA Y PC.



SHERMAN M4 — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC


THARGAN — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC



MAYA — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC

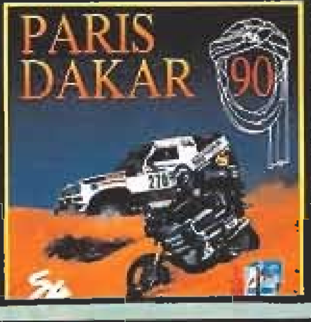


SLEEPING GODS LIE — PRECIO: 2.695 PESETAS — ATARI AMIGA PC

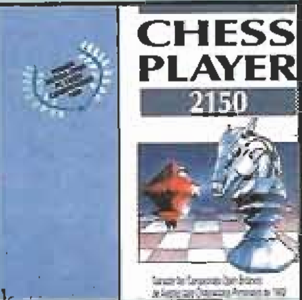


DRAGONS LAIR — PRECIO: 9.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC

VULCAN — PRECIO: 2.195 PESETAS — ATARI AMIGA PC



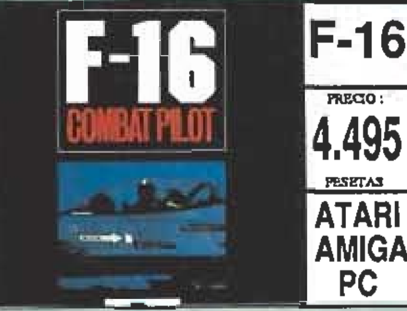
PARIS DAKAR — PRECIO: 2.595 PESETAS — ATARI AMIGA PC



CHESS PLAYER — PRECIO: 3.595 PESETAS — ATARI AMIGA PC



E.S.S. — PRECIO: 4.495 PESETAS — ATARI AMIGA PC



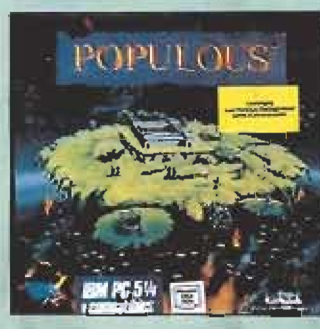
F-16 — PRECIO: 4.495 PESETAS — ATARI AMIGA PC



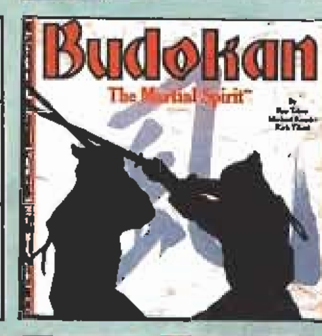
BASKET ONE ON ONE — PRECIO: 1.995 PESETAS — PC



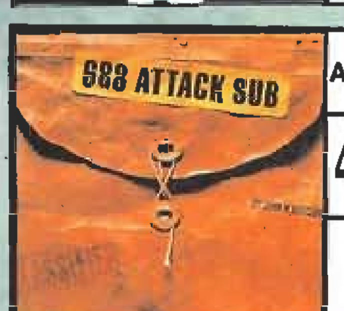
BATTLE CHESS — PRECIO: 2.250 PESETAS — ATARI AMIGA PC



POPULOUS & PROMISED LANDS — PRECIO: 4.495 PESETAS — ATARI AMIGA PC



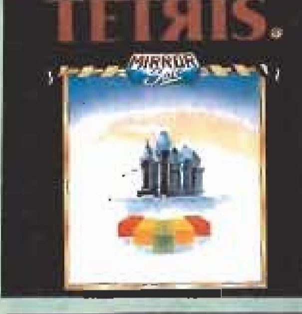
BUDOKAN — PRECIO: 4.495 PESETAS — PC



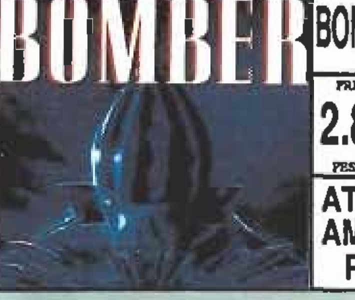
688 ATTACK SUB — PRECIO: 4.495 PESETAS — PC



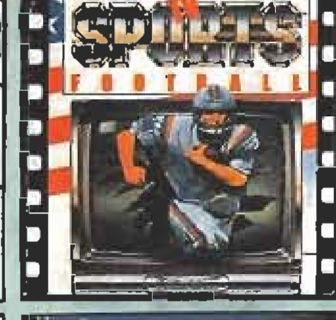
XENON 2 — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC



TETRIS — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA PC

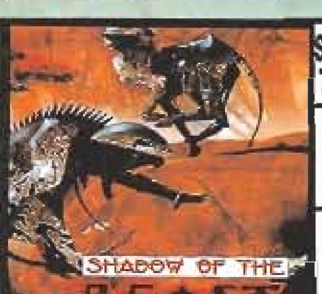



BOMBER — PRECIO: 2.850 PESETAS — ATARI AMIGA PC



TV. SPORTS FOOTBALL — PRECIO: 3.900 PESETAS — ATARI AMIGA PC

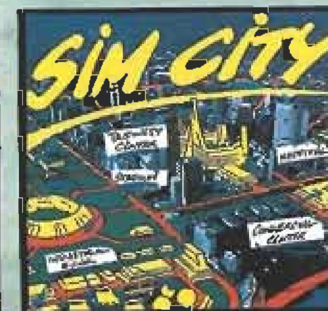
FALCON — PRECIO: 5.000 PESETAS — ATARI AMIGA PC



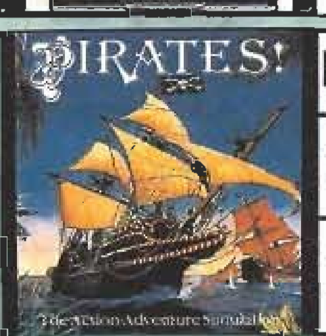
SHADOW OF THE BEAST — PRECIO: 1.995 PESETAS — ATARI AMIGA



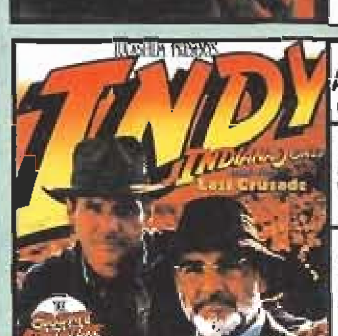
BLOOD MONEY — PRECIO: 2.250 PESETAS — ATARI AMIGA PC



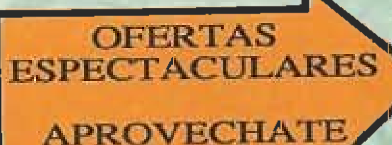
SIM CITY — PRECIO: 3.990 PESETAS — ATARI AMIGA PC

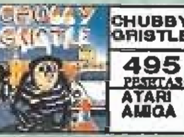


PIRATES — PRECIO: 3.990 PESETAS — ATARI AMIGA PC



INDIANA AVENTURA GRAFICA — PRECIO: 5.490 PESETAS — ATARI AMIGA PC



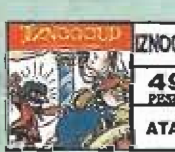

CHUBBY GRISTLE — 495 PESETAS — ATARI AMIGA

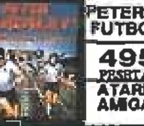
HUNT FOR RED OCTOBER — 495 PESETAS — ATARI AMIGA PC

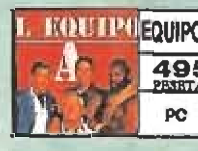
TERRAMEX — 495 PESETAS — ATARI AMIGA


PACMANIA — 495 PESETAS — ATARI AMIGA

PICAPIEDRA — 495 PESETAS — ATARI AMIGA


IZNOGOUD — 495 PESETAS — ATARI



PETER B. FUTBOL — 495 PESETAS — ATARI AMIGA


EQUIPO A — 495 PESETAS — PC

SE PUEDEN PEDIR CONJUNTAMENTE JUEGOS DE ESTE ANUNCIO Y DE LAS PÁGINAS 14-15



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID.

FORMA DE PAGO: Contrarreembolso. deseo recibir contrarreembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

Nombre..........
Apellidos..........
Domicilio ....
Poblacion ....
Provincia ....C.Postal..........
Telefono ....
Num.de telecliente..........
(si aun no eres telecliente poner NUEVO)

MODELO DE ORDENADOR
☐ ATARI
☐ AMIGA
☐ PC DE 5.25
☐ PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador, para el que se quieren recibir los juegos.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	20[illegible]
TOTAL	



La gran búsqueda de Eldorado

SENDA SALVAJE

■ ZIGURAT ■ V. Comentada: SPECTRUM

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

Si habéis visto la reciente serie que televisión española ha emitido hace algunos domingos por su primera cadena sabréis, más o menos, de qué va la historia de Eldorado. Ésta es la búsqueda que vamos a comenzar ahora con nuestro Spectrum. Siéntate frente al monitor y prepárate para el desafío.



Durante la primera fase contaremos con la única ayuda de un cuchilo para eliminar a los enemigos.

Cada nuevo escenario encierra nuevas dificultades que aumentan la profundidad de la aventura.



La segunda fase nos traslada al interior del templo para buscar la sala del Tesoro.



Las laberínticas salas ocultan cientos de obstáculos que nos obligarán a agudizar los reflejos.

Hace muchos años, antes de que Cristobal Colón descubriera el Nuevo Mundo, había una tribu escondida en la jungla de sudamérica; su jefe se llamaba Eldorado. Cuando realizaban sacrificios a sus dioses éste se untaba el cuerpo con una resina pegajosa y luego sus sacerdotes le cubrían el cuerpo con polvo de oro. Este polvo procedía de los inmensos tesoros que escondía el templo del dios Mozteca.

Cuando llegaron los españoles y conocieron la historia de Eldorado comenzaron a preparar expediciones para conseguir la riqueza acumulada en aquel misterioso lugar. Muchos valientes conquistadores perdieron la vida intentando hallar la jungla donde se escondían aquellos fabulosos tesoros.

Ya en nuestros días, un vulgar funcionario llamado Adrián, trabajando con unos antiguos pergaminos en el Archivo de Indias de Sevilla hizo un extraordinario descubrimiento. En la contraportada de un viejo libro encontró el plano con la verdadera situación de Eldorado y emprendió su búsqueda.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***En la primera parte camina con mucho cuidado en los pantanos y sobre la nieve. Si ves que empiezas a hundirte intenta rápidamente dar media vuelta. Una buena táctica en los pantanos consiste en ir pegado a los árboles.***

■ ***En todos los puentes habrá algún enemigo que intentará tirarte desde abajo. Cuando tengas que pasar de pantalla y estés sobre uno de ellos hazlo saltando, así evitarás una desagradable sorpresa.***

■ ***Busca con atención todas las posibles salidas en cada una de las pantallas. Recuerda que también puedes ir hacia arriba y hacia abajo, y seguramente en algún lugar tienes libre el paso.***

A través de la «Senda salvaje»

Manejando al valiente funcionario tendremos que atravesar dos peligrosas fases llenas de enemigos. En la primera de ellas, lucharemos contra los elementos, procurando evitar hundirnos en el fango de los pantanos, no caer en los pozos que ocultan las nieves eternas de las altas montañas e intentando saltar los agujeros de los precarios puentes. Y por si no fuera poco habrá que evitar también el acoso de guerreros indios, moscas venenosas, hormigas y cóndores asesinos y algún que otro peligro más. En esta fase nuestro objetivo es encontrar la entrada al templo Mozteca, oculta en algún lugar de la jungla. Nuestra única defensa será un cuchillo.

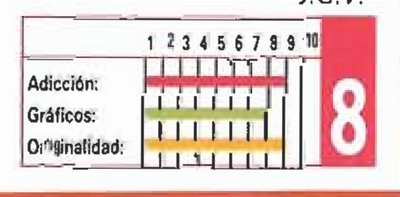
La segunda parte del programa nos traslada al interior del templo. Un extraño lugar plagado de peligros y de trampas. Aquí no sólo dependemos de nuestra rapidez de reflejos sino también de la destreza necesaria para no perderse en las laberínticas salas de tan misterioso lugar. Tu misión será encontrar la sala secreta donde se guarda el tesoro de Eldorado.

Un gran programa

En lo referente al aspecto técnico, podemos descubrirnos ante sus programadores. Los gráficos son muy buenos, con un scroll lateral realizado en tres planos superpuestos lo que nos permite una enorme movilidad en la pantalla. La adicción alcanza un grado muy elevado en la primera parte mientras que en la segunda los aspectos de aventura se convierten en los más importantes para la consecución de nuestro objetivo.

En resumen, «Senda Salvaje» es una gran creación que nos demuestra el alto nivel que la compañía Zigurat ha alcanzado en la realización de sus programas. Si te sorprendió la calidad de «Humphrey» y la adicción del «Paris-Dakar» prepárate a disfrutar con este nuevo juego que te va a hacer pasar ratos verdaderamente emocionantes. ■

J.G.V.



En la línea del arcade clásico

SCRAMBLE SPIRITS

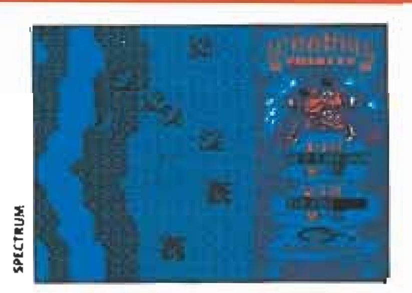
■ GRANDSLAM ■ V. Comentada: SPECTRUM

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE MSX, ATARI ST, AMIGA

Parece que a las casas de software se les está acabando la imaginación. Menos mal que los fabricantes de arcades les están proporcionando cientos de conversiones que van inundando las pantallas de nuestros ordenadores. La conversión que ahora vamos a comentar se llama «Scramble Spirits» y poco hay que decir sobre ella que no hayamos dicho ya cuando hablamos de programas como «1942», «1943» o «Silent Shadow».

Ahora estamos en el siglo XXI y un misterioso enemigo nos está atacando por sorpresa. Nuestra misión es coger un pequeño avión aunque equipado con potentes armas y luchar a través de seis niveles, con su correspondiente guardián, hasta llegar a destruir la nave insignia que nos encontraremos al final de la última fase.

Si destruimos alguno de los helicópteros que, de vez en cuando, aparecen en nuestra pantalla surgirá junto a nosotros un pequeño avión que podremos acoplar al nuestro para aumentar la capacidad de disparo.



La esencia de los arcades más clásicos se encuentra condensada en cada una de las pantallas.



La versión Amstrad es algo más rápida, pero sigue resultando mediocre en los demás aspectos.



La excesiva cantidad de vidas disponibles hace disminuir considerablemente la adicción.

AMSTRAD

Esta versión mejora en algo el formato que hemos comentado, aunque los gráficos son muy similares a los de Spectrum, la mayor rapidez del programa en el Amstrad aumenta algo la adicción. Por lo demás, idénticas las dos versiones de este «Scramble Spirits».

Una curiosa opción de la que disponemos es que un amiguete puede ayudarnos en nuestra misión jugando al mismo tiempo que nosotros.

Poco más se puede decir de este arcade. Simplemente comentar que el movimiento resulta bastante aceptable, los gráficos prácticamente idénticos a los del «1942», el nivel de adicción no es demasiado elevado, quizás debido a la cantidad de vidas de que disponemos (25 en total) y a que el programa nos permite continuar en la fase donde terminamos la partida anterior.

En resumen, un programa que no pasará de ser más que una de las innumerables conversiones que nos invaden. ■

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
4

EL COMBATE CONTINUA

DOUBLE DRAGON II
The Revenge

AMIGA

ATARI ST

SPECTRUM

PC

Games

Commodore, Spectrum cass. y disco
Amstrad cass. y disco, MSX
IBM PC 3,5 y 51/4, Atari ST, Amiga.





EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT. FRANCISCO REMIRO 5. 28028 MADRID. TELF.: 246 38 02. TELEVENTA: 256 17 09. PEDIDOS CONTRARREEMBOLSO: 450 89 64.

Batalla más allá de las estrellas

SPACE HARRIER

Una nueva conversión de las máquinas arcade se acerca a nuestras consolas: «Space Harrier». Un paseo por los campos de batalla, situados en el más lejano espacio interestelar, en el que tendremos que echar una mano a nuestro valiente guerrero para que pueda vencer, de nuevo, al mal que amenaza a la humanidad.



Los gráficos parecen calcados de la máquina original, manteniendo todo su colorido.

«Space Harrier» mantiene un equilibrio perfecto entre la dificultad y la adicción.

Casi todos habréis jugado en esta adictiva máquina que surgió ya hace algunos años de las manos de los mismos autores que ahora nos las traen para su propia consola. Tomamos el papel de Space Harrier, un guerrero espacial que tiene que luchar a través de dieciocho niveles de acción trepidante contra todo tipo de monstruos para conseguir salvar la Tierra de los Dragones.

Nuestro personaje se puede mover en las ocho direcciones posibles que nos permite el mando de control, para destruir casi todos los objetos que veamos con nuestro poderoso láser, incluso los obstáculos que nos encontramos cuando estamos en tierra, tales como árboles, matorrales, setas gigantes, mamuts o enormes rocas.

Al final de cada nivel tendremos que enfrentarnos con un guardián, para poder pasar de fase. Aquí nuestra tarea se complica porque no podremos eliminarlo con un solo disparo, mientras que si uno solo de los suyos simplemente nos roza perderemos una de nuestras escasas vidas.

Entre los dieciocho niveles en los que transcurre el juego tendremos dos de ellos, en concreto el quinto y el duodécimo, que sólo servirán para darnos bonus. En estas dos fases montaremos sobre un enorme dragón y cada vez que toquemos cualquier objeto éste desaparecerá y en nuestro marcador se nos sumarán 50.000 puntos.

En el aspecto técnico, podemos decir que «Space Harrier» es una gran conversión. Los gráficos prácticamente parecen calcados de la máquina original y mantienen todo su colorido. La rapidez del juego es enorme y, por consiguiente, resulta tremendamente atractivo para los aficionados a los buenos arcades. También podemos elegir entre varias músicas diferentes que nos amenizarán la partida, aunque claro está se escucharán junto con el sonido de los disparos y explosiones que, sin ninguna duda, inundarán nuestra pantalla.

En lo referente a la adicción podemos decir que este programa es de los que, sin ninguna duda, enganchan con las primeras partidas. Tiene la especial característica de no ser ni muy complicado ni muy fácil y este equilibrio será lo que nos obligará a intentar una y otra vez llegar a un nivel superior. Seguro que os váis a pasar las tardes enganchados a vuestra consola hasta conseguir completar todas las fases.

En resumen, una muy buena conversión que hará las delicias de los fanáticos de los arcades y que también atraerá a los que por primera vez se enfrenten a un juego de este tipo. Nuestras más sinceras felicitaciones a los señores de Sega; que sigan haciéndolo tan bien como en este fantástico «Space Harrier». Que lo disfrutes. ■

J.G.V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Fíjate en el movimiento de los enemigos e intenta memorizarlo, casi siempre salen en la misma formación y de esta forma te resultará más fácil saber donde situarte para evitar sus disparos y poderlos eliminar sin problemas.***

■ ***No dispares a lo loco porque lo único que conseguirás es llenar la pantalla de explosiones y al final no podrás distinguir entre tus propios disparos y los de los monstruos.***

■ ***Cuando llegues al final de un nivel procura no quedarte mucho tiempo en un mismo sitio y moverte con rapidez para que el guardián no pueda acertarte con sus disparos.***

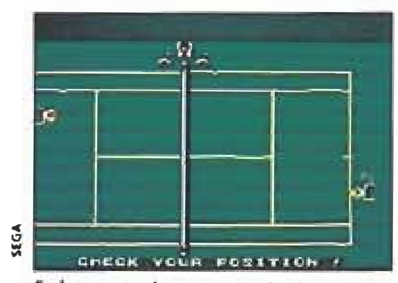
■ ***En general, no bajes al nivel del suelo si no te resulta absolutamente necesario. Tendrás que esquivar los obstáculos y los disparos: doble tarea, doble dificultad.***

El Grand Slam a tu alcance

TENNIS ACE



La gran cantidad de opciones redefinibles enriquecen la idea original.



Solamente la perspectiva empleada, aérea en casi todos los planos, puede apuntarse en el apartado negativo.

Al igual que el fútbol y el baloncesto, el tenis, gracias a su alto nivel de popularidad es uno de los deportes que en más ocasiones ha tenido oportunidad de desfilar por las pantallas de nuestros ordenadores. De hecho, los más veteranos recordaréis, sin duda, que una de las grandes culpables de que el mundo del software naciera y llegara a donde ha llegado, fue precisamente aquella arcaica maquinita recreativa con una raqueta a cada lado y la bola —que no era otra cosa que un simple punto blanco— rebotando de una a otra.

Sin embargo, el grado de calidad de estos juegos ha sido muy dispar, y desgraciadamente a menudo bastante poco elevado. No es éste, por fortuna, el caso de «Tennis Ace», el título que en esta ocasión nos ocupa, ya que aunque sólo sea por la considerable cantidad de opciones de juego que nos ofrece merece la pena destacarlo, por lo menos como uno de los más completos aparecidos hasta el momento.

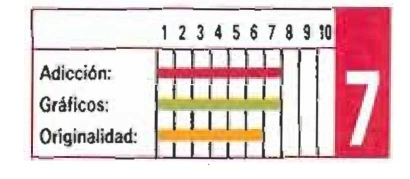
El juego no sólo ofrece la posibilidad de participar a un único jugador, —o bien en un partido de individuales contra la computadora o bien en un partido de dobles, en el que tanto los adversarios como nuestro compañero serán manejados por el ordenador—, sino que admite también la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente en el juego, ya sea enfrentándose el uno contra el otro, o por el contrario formando un equipo de dobles con el que disputarle la victoria al tandem controlado por el ordenador.

Además de esto, podemos elegir entre una nueva serie de opciones de juego referidas al tipo de partido que queremos disputar, y que varía entre Training Match (partido de entrenamiento), Exhibition Match (partido de exhibición), Open Tournament (Torneo abierto; disputaremos un único torneo con sus eliminatorias, cuartos de final, semifinales y final) y Grand Slam Tournament (Torneo de Grand Slam, compuesto a su vez por varios torneos que se celebrarán en diferentes pistas alrededor del mundo).

En lo referente a su manejo hay que reseñar que éste es sumamente sencillo: controlamos los movimientos de nuestro jugador con las direcciones de nuestro Control Pad, y mediante combinaciones de los dos botones de disparo podemos realizar diferentes tipos de golpes. Lo que ya no resulta tan sencillo es acostumbrarse a la perspectiva aérea (es decir, vemos el campo como si estuviésemos suspendidos encima de él) usada para representar la pista, sobre todo si tenemos en cuenta que durante el servicio se producirá un cambio de plano (con un sistema muy parecido al del «Passing Shot» de Image Works) que nos ofrecerá a nuestro jugador visto lateralmente desde cerca.

Pasando a hablar de la calidad técnica del juego, ésta es bastante elevada, y en general tanto los gráficos como los movimientos cumplen su cometido a la perfección. El tratamiento del colorido y del sonido es también muy acertado, por lo que sólo la ya comentada cuestión de la extraña perspectiva puede ser anotada en el campo de los apartados negativos. Lamentablemente, sin embargo, este defecto es causante de un notable descenso en la jugabilidad del programa. ■

J.E.B.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		


CUANDO UN VIDEOJUEGO SE CONVIERTE EN AVENTURA
El gran Maestro Tarok, fundió un escudo dorado e hizo inscribir en él la siguiente leyenda: «QUINTO DIA DEL QUINTO MES DE LA QUINTA ERA»
Pero el cuarto mes de la quinta era, el mago Amargol, amo y señor del castillo de los bosques, robó el escudo del templo.
Fue el primer día del quinto mes, cuando Arn Sirwood, el pastor de Nargoot, decidió ir en busca del escudo.
A cada paso que damos un nuevo peligro nos acecha, un nuevo conjuro que destruir, una nueva magia que anular. Lugares insospechados, duras noches en el bosque, el castillo de Amargol, una lucha sin igual. Sirwood y tú deberéis utilizar todo vuestro ingenio y habilidad. El resto de la historia ya la conoceréis porque depende de vosotros.
Versiones: Amstrad, MSX, Spectrum, Amstrad PCW, Compatible PC, Amiga, Atari ST
Pantalla Amstrad
Pantalla Amstrad
Pantalla Amstrad
OPERA soft
Gustavo Fdez. Balbuena 25. 28002 Madrid. Distribuido por MCM. Teléf. 457 50 58

La otra pantalla



Como el mismo nos recuerda, Carlos García de Paredes (a ver qué dicen ahora tus amigos), es, con diferencia, nuestro más activo colaborador dentro de esta sección dedicada al retoque de pantallas de presentación.

Baste, si lo dudáis, con deciros que de sus artísticas manos han salido obras tan apreciadas como las ya publicadas modificaciones a las pantallas de «Sabrina», «After the War» y «Cauldron II». Afortunadamente, Carlos, además de todo un artista, es también un incansable trabajador, y no está dispuesto a dar tregua en su labor de retoque personal, como nos demuestra con esta nueva producción, en la que el personaje central de «Ram» ha decidido dejar la lucha armada para pasarse al mundo del deporte (poderoso caballero...).

¡A seguir trabajando, que estamos ya impacientes por ver tus nuevas creaciones!

2002 Historias del Futuro

Virus informático

Un nuevo curso comenzaba. Para Han eso no significaba nada. Él era un chico realmente raro: no tenía amigos, ni amigas, no salía a la calle, no iba a fiestas...

En realidad, tenía un amigo. Pero no era humano. Se trataba de un viejo Spectrum de 1982. Un día lo encontró en casa de su abuelo. Lo pasó en grande creando un nuevo sistema operativo y cambiándole la estructura. Ahora era el ordenador más perfecto jamás visto.

Así que Han no tenía amigos. Pero, ¿para qué? ¿No tenía a su ordenador? ...

Han estudiaba en la colonia 21, una zona para estudiantes de grado 3. Creyó que aquel curso no sería nada especial. Pero se equivocaba. En su clase había una muchacha realmente guapa llamada Sheena. Y Han se enamoró perdidamente de ella. No sabía lo que sentía, puesto que la palabra «amor» era casi desconocida para él. Pero, desgraciadamente, Sheena no quería ni hablarle. Muchos adioses se perdieron en las calles de la colonia. Han se desesperaba, y así un día tras otro, semana a semana, mes a mes...

Una noche se le ocurrió una idea genial. ¡Su ordenador! ¿Cómo no? Se pasó día y noche, durante un mes, modelando un programa para controlar a Sheena.

Al fin lo consiguió. Sobre una mesa se hallaba el disco que contenía su programa. Lo introdujo en la unidad y esperó. Al rato, apareció en el monitor una imagen de Sheena y un grupo de genes de sus células cerebrales. Hábilmente, cambió unos cuantos genes y salió del programa. ¡Ya está! ¡Lo había conseguido! ¡Por fin sería suya!....

Al día siguiente todo cambió. Han y Sheena salieron juntos y todo parecía marchar bien. Pero un detalle escapaba a todos. Mientras que Han realmente quería a Sheena, ella le amaba de un modo muy mecánico. Pero Han prefería no darse cuenta del detalle.

Pasó el tiempo. Todas las noches Han introducía el disco con su programa para asegurar el control. Sin embargo, una noche Han se durmió mientras el disco se cargaba. Se depertó muy tarde y corrió a clase; no vio que el disco permanecía en la unidad....

El día parecía transcurrir con normalidad. Pero, de repente, en clase de Polaridad, Sheena cayó al suelto gritando desesperada. Se la llevaron rápidamente al hospital pero ya era tarde. ¡Muerta! ¡Sheena, muerta! Estas palabras sonaban en la cabeza de Han. Cuando llegó a su apartamente decidió echarse un rato....

Han se despertó tarde. Bajó a la cafetería a desayunar. De repente su vista se fijó en el periódico. En grandes titulares se podía leer:

«VIRUS INFORMATICO PARALIZA LOS ORDENADORES EN LA ZONA 21

Ayer tarde los ordenadores....»

Un virus, un simple virus....

Dedicado a Leo

Francisco Cabello Luque (Córdoba)

el HUMOR de Ventura & Nieto



LA ÚLTIMA BOMBA DE SINCLAIR



El creador del famoso Spectrum, Sir Clive Sinclair, de nuevo vuelve a diseñar una máquina revolucionaria. Mientras que sus competidores cada vez crean ordenadores con más memoria y de mayor tamaño, él ha comenzado la investigación en un nuevo campo: la mini-micro-informática. En la foto podéis ver su último prototipo: el micraspectrum 0,128k, un prototipo de diseño auténticamente innovador que destaca entre otras cosas por su increíble tamaño: 3x1 cm. Junto al ordenador se suminitrarán un par de alfileres para poder acceder al manejo del teclado y una lupa para poder ver la pantalla. Todos esperamos la salida al mercado de este nuevo avance de la técnica que probablemente causará furor entre los japoneses, padres de la miniaturización de los equipos.

UNA GRAN EXCLUSIVA MUNDIAL



Un fotógrafo de nuestra revista se coló en la sede de la compañía inglesa Horrorsoft y consiguió esta espeluznante fotografía —que ahora os presentamos en primicia— del programador de esos macabros programas con que Horrorsoft últimamente está aterrorizándonos en las pantallas. Después de la foto, nuestro compañero quedó algo dañado del corazón y ha sido ingresado en una de esas clínicas que ahora están tan de moda entre la gente bien. Para él desde estas páginas rogamos un solidario minuto de silencio.

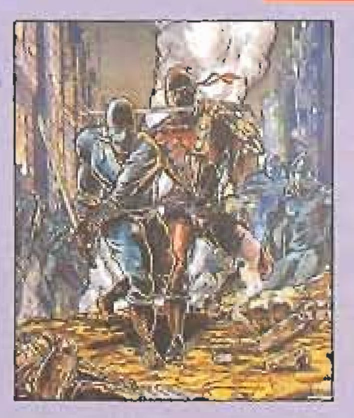
¿Qué motivo tienen las compañías de software para poner el mismo manual de instrucciones en diferentes versiones de un programa, cuando muchas veces éstas no se parecen en nada?

¿Cuándo aparecerán en nuestro país las ediciones de programas en compact disc para 8 bits?

¿Cómo es que en España todavía no se edita ningún sello "budget" para St, Amiga y Pc?

¿Por qué resulta tan difícil encontrar determinados programas en las tiendas a los pocos meses de su salida al mercado?

Busca las diferencias





Parece que a Dro no le gustan demasiado las carátulas originales de los juegos realizados por las compañías inglesas. Como ejemplo aquí podéis ver las dos versiones realizadas para «Ninja Warriors». La de la izquierda es la realizada en el Reino Unido mientras que la de la derecha ha sido dibujada en nuestro país. Como podéis apreciar, las diferencias son notables entre una y otra. A lo mejor es que a los señores de esta compañía española no les gustaba la imagen de violencia de la carátula inglesa y han preferido suavizarla para los usuarios nacionales.

¿Sabías que...

...un equipo de técnicos especialistas de la Nasa ha creado un revolucionario sistema llamado las realidades inventadas, que va a cambiar en gran medida muchos de los diversos campos de la Informática, entre ellos el relacionado con el mundo del ocio y más directamente con el de los video-juegos?.

El sistema está formado por un casco cuyas gafas poseen dos pequeños monitores que abarcan totalmente nuestro campo de visión. Una vez puesto el sistema en funcionamiento, ante nosotros aparece un espacio ficticio generado por el ordenador a través de formas tridimensionales —por ejemplo una habitación con diversos muebles y objetos—, que puede ser completamente abarcado por nuestra vista —el casco posee un ingenioso sistema que registra los movimientos de nuestra cabeza y los transforma en información que el equipo utiliza para simular el cambio del punto hacia el cual miramos—. Lo más sorprendente, es que no sólo debemos conformarnos con mirar dentro de este espacio imaginario, sino que también podemos movernos a traves de él, pasar de un espacio a otro abriendo puertas, observar e interrelacionarnos con otras personas que estuviesen usando a su vez el equipo (y que también nos verían a nosotros representados por una figura generada por el ordenador), e incluso ¡coger, utilizar e intercambiar los objetos repartidos por este espacio ficticio!.

¿Podéis imaginar las posibilidades y el increíble realismo de un arcade, una video-aventura o un juego tipo «role» realizado con este sistema?.

Formidable La entrega, un año más, por parte de nuestra revista hermana Microhobby, de los premios a los mejores programas del año, que congregó a todos los "grandes" de la industria en nuestro país.

Lamentable Que en España no haya prosperado la idea de crear bibliotecas con programas de "dominio público" a los que tengan acceso los usuarios que lo deseen.

YO, NEXUS 7

«From Beyond: más allá de la pantalla»

Hace algún tiempo, en la inauguración de una de las más importantes ferias del software —para la que por suerte recibí una invitación—, me presentaron a un extraño tipo que tenía, por cierto, bastante parecido con Humphrey —el eterno Bogart—. Si hubiera llevado puestos sombrero y gabardina, por un instante habría creído que ese «personaje» se había escapado del celuloide en «El Halcón Maltés» o de alguna otra película del cine negro y que se encontraba perdido en otra dimensión que nada tenía que ver con la suya; porque si no, ¿qué demonios podía hacer el detective «Sam Spade» en un sitio donde todos allí estaban más entretenidos bebiendo, charlando y jugando a las maquinitas que en cualquier otra cosa?, ¿acaso se encontraba entre los asistentes algún «matón», gangster o asesino a sueldo y por ello Humphrey iba tras sus pasos para pescarle? ¡Jo, chico! ¡pero qué imaginación tienes!

Creo que su nombre «real» era Rick Brown o algo parecido. Era programador y trabajaba en una prestigiosa compañía inglesa. Durante la velada estuvimos charlando un buen rato, y entre copas, videojuegos y más de un «empujoncito» —el ambiente estaba tan cargado como el café sintético que allí se bebía—, descubrimos nuestros gustos afines: los comics, el cine y sobre todo, nuestra gran pasión por los videojuegos y el mundo de los ordenadores. Me comentó que estaba tan enganchado en las Arcade-machines, que tuvo que asistir durante un cierto tiempo a la consulta de un psiquiatra porque pensaba que se iba a volver medio «majara». Yo le conté que una vez en un salón recreativo y jugando a uno de esos programas de artes marciales me puse tan cardíaco que al atizarle un brusco manotazo a la palanca de mando, el brazo se me escapó y el puño se fue directo a la mandíbula de uno que por allí cerca miraba. Estuvimos a punto de salir a tortas aquel día.

Cuando después de la cena que se ofreció nos despedimos, el «doble» de Bogart echó amistosamente su brazo por encima de mi hombro derecho y me dijo en voz baja: ¿sabías que los «sprites» tiene vida propia y que en el interior de los circuitos de una computadora hay vida como la nuestra, sólo que es eléctrica? Me quedé mirándole fijamente a los ojos pensando que se echaría a reír al instante, pero no lo hizo. Creo que no bromeaba; ¡piensa en ello! —añadió—. Luego subió a su coche y se marchó. Y tengo que confesar que he pensado bastante al respecto y que han pasado muchas cosas por mi cabeza. Si habéis visto el film «Tron» —del director Steven Lisberger—, podemos intentar hacernos una idea acerca de lo que —pienso— se refería el amigo Rick. En la película velamos cómo el programador Flynn, harto de que le pirateasen sus programas de juego, intenta acceder al sistema de computadoras Ecom. En el intento, un láser de seguridad lo desintegra y lo envía al interior de la computadora. Una vez allí —en el mundo de los videojuegos—, y después de darse cuenta de cuál es su situación, intentará con su amigo «Tron» y otros programas luchar contra la Unidad Central, para así poder tener acceso a sus juegos y demostrar la culpabilidad del «pirata» Dillinger. Bien. La pregunta que lógicamene habría que hacerse sería ésta: ¿puede ser esto cierto?, ¿es realmente así como funcionan los programas en el interior de la computadora? Si creemos en un «universo del programa» que estaría formado por la simbiosis —colaboración mutua entre el sistema hard y el software—, podríamos también pensar —por qué no— que en esa otra «dimensión de energía» hay una vida eléctrica en la que programas y sistema trabajan conjuntamente para crear ese «universoimundo» que da paso a infinidad de mutaciones y se refleja en la pantalla como: juegos, bases de datos, programas de gestión, etc. Hasta aquí es comprensible, pero ¿qué hay de esa supuesta «vida interna»? ¿Son solamente «bits» de información los que corren por los laberintos y pasillos de chips y memorias de proceso, o es posible que haya algo más?

Probablemente podríamos salir de dudas si tuviéramos la oportunidad —al igual que Flynn en «Tron»— de sumergirnos en ese otro espacio-tiempo, en el corazón de una máquina arcade o en el complejo sistema operativo de un ordenador personal.

Intento imaginar ese sugestivo «universo» de metálicos y luminosos corredores y a sus «habitantes» luchando a muerte contra los malditos virus que intentan destrozar el programa. Y si esos enormes rascacielos de pixels —los sprites tienen una vida propia como comentaba el amigo Rick «Bogart» Brown— ¿qué puede pensar un sprite —con aspecto de guerrero— cuando un tipo de «detrás» de la pantalla le obliga con un joystick a cometer los más atroces asesinatos contra sus otros parientes? ¿Siente dolor un sprite? No lo sabemos, pero en el caso de que todo esto fuera cierto, sería necesaria la creación de una Asamblea Pro-Derechos del Sprite, para que pudiera controlar y evitar la explotación de todas estas pobres criaturas y defender los «supuestos» derechos de todos los pequeños esclavos del «universo de los impulsos eléctricos». Sería lo legal ¿verdad? ■

Rafael Rueda

MENSUAL
395 Ptas.

MICRO HOBBY

AÑO VII · NÚM. 199

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

INFORME
ESTUVIMOS EN LA TRADE COMPUTER SHOW DE LONDRES

MAPAS DE SENDA SALVAJE Y ICE BREAKER

PREMIOS A LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO 89

NUEVO
KLAX
CYBERBALL
SPACE HARRIER II
SENDA SALVAJE

2 Fantásticas demos jugables: «SENDA SALVAJE» (ZIGURAT) y PIPEMANÍA (EMPIRE)
+ Juegos completos «MAD MIX» (TOPO) y «MANIAC SQUARE» + Cargadores para «SPHERICAL» y «PARANOIA COMPLEX»

HOBBY PRESS

ESTE MES DOS REPORTAJES IMPRESCINDIBLES

* El Trade Computer Show de Londres, paso a paso.

* Gran fiesta del software español. Entrega de los premios Microhobby a los mejores programas del año 89.

Además comentamos todas las novedades de esta primavera: Senda Salvaje, Pipemanía, Space Harrier II, Klax, Ice Breaker y Cyberball.

Te enseñamos a cambiar los textos de los programas comerciales y ponerlos a tu gusto.

Y dos grandes mapas de «ICE BREAKER» y «SENDA SALVAJE».

Como siempre te dejamos disfrutar de los dos grandes lanzamientos de este mes: DOS DEMOS JUGABLES: «SENDA SALVAJE» de Zigurat y «PIPEMANIA» de Empire.

El juego completo que consagró a Topo en una de las compañías españolas más importantes: «MAD MIX».

Y contiuamos ofreciendo la selección de los mejores programas enviados por los lectores: este mes «MANIAC SQUARE»



COZUMEL

CI-U-THAN TRILOGY-I

Yucatán... tierra de misterios, leyendas y magia.
Península selvática y pantanosa donde refulgió la civilización más impenetrable de América:
Los Mayas.

Corría el año 1.920. Tras haberse aprovisionado en la Isla de Cuba, Doc Monro se dirige a esta enigmática tierra, pero un mal golpe del destino le hace naufragar en pleno Mar Caribe...

ESTADOS UNIDOS, MÉXICO Y ANTILLAS

Disponible en:

ATARI ST
AMIGA
PC 3.5
PC 5.25
PCW
COMMODORE CASS.
MSX CASS. Y DISCO
AMSTRAD CASS. Y DISCO
SPECTRUM CASS. Y DISCO

AD

PLAZA DE ESPAÑA, 18, TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13 (NUEVO TELF.)
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS)
TAMBIEN PUEDES PAGAR CON VISA: 450 89 64

EMPIRE · V. Comentada: PC

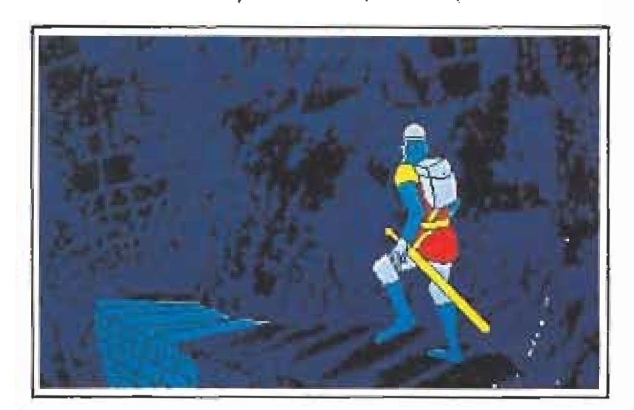


Rescata a la Princesa Daphne de las garras del malvado Mordroc enfrentándote a los peligros que encierra el castillo del dragón.



1. SOBRE EL PUENTE LEVADIZO

Al hundirnos, esperamos que los tentáculos se aproximen y sacamos la espada (Return). Esto paraliza un segundo a nuestro enemigo. Pulsar entonces arriba y nos habremos escapado de la primera prueba.



2. ENTRANDO EN EL CASTILLO

Nos encontraremos en un pasadizo tenebroso, que girará hacia la izquierda o a la derecha (aleatoriamente). Si la parte que se hunde está a la derecha, éste es el cursor correcto. Dejamos que Dirk salte sin hacer nada más. En cuanto cambiemos de pantalla, tocamos la tecla contraria (izquierda), por último, un tercer pasadizo a la derecha y salimos de la segunda prueba.



3. HABITACIÓN DE LAS PLANTAS MALDITAS

Nada más aparecer la pantalla, y casi al tiempo que lo hace nuestro héroe, pulsar Return. Después que saque la espada y amenace a la planta, pulsar arriba. Llegado este momento, el siguiente movimiento dependerá de hacia que lado nos ha aparecido la pantalla. Suponiendo que la escalera esté a la izquierda, y justo cuando salte hacia delante, pulsamos izquierda. Con ello iremos hacia la puerta.

Ahora abajo y saltaremos atrás. Luego derecha, con lo que retrocedemos a la mesa porque la escalera está también bloqueada. Por último saltamos arriba y nos colocamos por la puerta abierta.



4. REPETICIÓN DE LOS PASADIZOS DE ENTRADA

Al revés que al principio pero con la misma secuencia alternativa.



5. REPETICIÓN DE LAS PLANTAS MALDITAS

Como a través de un espejo, la habitación es simétricamente opuesta a la anterior. Los movimientos serán los mismos sustituyendo izquierda por derecha y sin variar el resto.



6. EL CALDERO MÁGICO

Al entrar pulsamos Return. Nos esperamos sin tocar nada a que salga el líquido verduzco, y cuando Dirk coja el objeto que resulta ser la lengua del monstruo, sacamos la espada (otra vez Return), con lo que nos cargaremos al bicho repugnante y salimos de esta habitación.



7. LOS REMOLINOS

Pulsaremos la tecla correspondiente al lado contrario de donde aparece el remolino. Son varios seguidos en los que alternaremos derecha e izquierda.



8. LOS RÁPIDOS

Aparecemos por la derecha, y hay un túnel por el centro. Nada más entrar en la pantalla, pulsar izquierda y arriba muy seguido. Entramos al túnel. Al pasar de pantalla, pulsar arriba. Luego será derecha y arriba. Luego arriba. Estas dos series opuestas se repiten una vez más cada una.



9. REPETICIÓN DEL CALDERO MÁGICO

Secuencia inversa a la que salió antes.

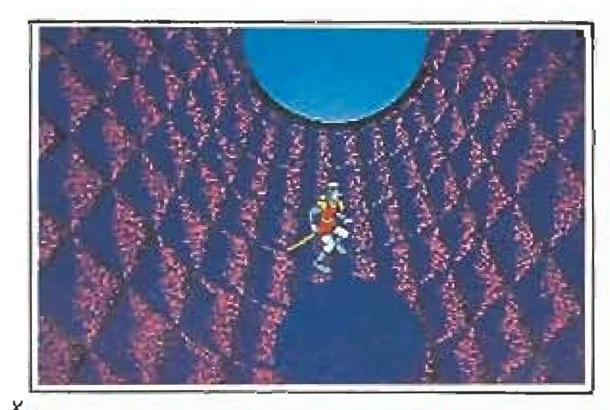
LAIR

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC



10. SALA DEL INVISIBLE

Esta sala es un poco más complicada. Al entrar en ella nos fijaremos en que lado está la espada de nuestro enemigo. Si por ejemplo la tiene en la derecha, pulsamos inmediatamente la izquierda. Luego derecha. Luego arriba. Derecha. Izquierda... de forma alternativa hasta que aparecemos al lado del invisible. Sin hacer nada sacaremos la espada y nos lo cargamos.



11. PASILLO INDIANA JONES

Corremos delante de una gran bola de piedra. Por delante nuestro se cruza una bola más pequeña de color. Enseguida que cruce ante nosotros, tocamos la tecla de abajo. Esta secuencia se repetirá varias veces y siempre respondemos igual. En esta pantalla no nos sonarán las notas musicales que indican que el movimiento es correcto, lo que despista un poco.



12. REPETICIÓN SALA DEL INVISIBLE

Secuencia inversa a la anterior.

SOLUCIÓN AL DESAFÍO

Por si no tienes la suficiente paciencia, te indicamos los movimientos exactos para terminar con éxito la prueba. De todas formas, podemos garantizarte que es mucho más divertido si sólo acudes a estas notas cuando ya hayas agotado las posibilidades de hacerlo legalmente.

Hasta aquí nuestra participación. El beso que viene después es automático y no hay que pulsar nada. Solo aplaudir la valentía de nuestro muchacho que al final consigue triunfar y rescatar a su amada.



13. LA SALA DEL TESORO

Aparece a nuestra derecha o izquierda una especie de mueble. Pulsamos la tecla del lado por donde lo haga. Esto comienza a despertar al dragón.

Volvemos junto a otro cachivache. Tocamos la tecla contraria a donde esté y luego la de abajo. Un tercer mueble se destruye pulsando abajo. Aparece entonces una imagen de la princesa y damos Return. Esto nos indicará donde está la espada mágica que puede acabar con el dragón.



14. EL DRAGÓN

Nos ocultamos tras una roca y observamos a que lado de la pantalla asoma el dragón la cabeza. Cuando intente pillarnos pulsamos abajo y luego el cursor de la misma dirección por donde asomó la cabeza. Con ello conseguimos la espada. Esquivamos un primer coletazo dando abajo. Un segundo igual. Después de esquivar un tercero, pulsamos return y nuestro viejo Dirk liquida al monstruo arrojándole su arma.



Nuestro viejo amigo Dirk tenía el mismo talón de Aquiles que todos los caballeros de la época. Pese a su aparente dureza y gran valentía, no podía evitar que el corazón le latiese más rápido cuando la princesa de turno se cruzaba en su camino. Parecía que todo iba a acabar en boda hasta que apareció el malvado dragón que no podía faltar en esta historia, y secuestró a la bella llevándola a su castillo.

La cosa se ponía un poco fea, teniendo en cuenta que nadie iba a ser lo suficientemente loco como para internarse en la guarida de la fiera, pero he aquí que Cupido da alas a sus víctimas, y que nuestro enamorado Dirk, sin pensar en el peligro, acomete la aventura y se lanza dentro del siniestro castillo.

En nuestra mano está ayudarle a conseguir su propósito. De lo contrario no tendrá el final feliz que todos esperamos.

El juego

Algunos de vosotros quizás recordéis ese famoso aparatito llamado «Simon», que era un juguete que nos indicaba una secuencia musical que había que repetir sin equivocarse. Pues bien, la mecánica de este programa es muy similar, ya que nos obliga a ejecutar una serie exacta de movimientos en los momentos adecuados, que permitirán a nuestro héroe resolver las situaciones más complicadas saliendo ileso de ellas. Uno está acostumbrado a los arcades clásicos en los que hay que tener una velocidad de vértigo pulsando teclas, y al principio parece que choca un poco esta forma peculiar de manejar este juego. No obstante, una vez habituados, podemos comprobar que ello no le resta en absoluto emoción al asunto y que además, respeta el teclado de nuestro ordenador, lo que no es poco.

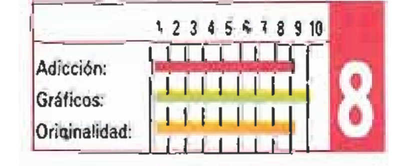
No cabe tampoco ninguna duda que para resolver el enigma que nos ocupa hace falta una enorme capacidad de memoria (no informática por esta vez), y unos buenos reflejos que no nos traicionen en el momento más importante.

Los controles son cinco, a saber, los cuatro cursores, y la tecla de Return. Los cursores indican movimientos direccionales y Return una acción de ataque generalmente (sacar la espada p.e.). A partir de esto, todo está explicado en este suculento programa. Lo único que resta es dejar los discos correr e intentar ser un caballero lo suficientemente curtido como para enfrentarnos a los enormes peligros que nos aguardan.

Nuestra opinión

Todo apunta a que nos encontramos ante un programa que hará historia. El «simple hecho» de constar de trece discos nos indica que no ha sido producto de la improvisación, y que habrá que calentarse el coco mucho para conseguir resolverlo. Buenos gráficos y movimientos. La única pega posible está en que si tu configuración no es como mínimo AT, o no cuenta con un disco duro, la lentitud del microprocesador y de los floppys terminarán aburriéndote. Muy recomendable. ■

D.G.M.



CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Si observamos el Demo inicial, entenderemos rápidamente la mecánica del juego.***

■ ***En pantallas de muchos movimientos sincronizados, es interesante la pista que nos dan los objetos parpadeantes. Indican normalmente la dirección correcta en la que deberíamos habernos movido.***

■ ***Ese mismo parpadeo sobre alguna criatura nos indicará problemas con ella.***

■ ***Tan importante como ejecutar los movimientos adecuados en el orden correcto, es hacerlos en el instante que son requeridos. Generalmente, una vez pulsada una tecla, dejaremos a Dirk comenzar a ejecutar el movimiento. Justo antes de que lo termine, pulsaremos la correspondiente a la próxima acción. De esta forma, con una adecuada sincronización, el asunto irá de perlas.***

■ ***Hay pantallas en las que hay que ejecutar menos movimientos de los aparentes. Intentar pasarnos de listos tecleando de más nos costará preciosas vidas, por lo que es interesante ver qué pasa la primera vez antes de hacer nada.***



¡PELIGRO!
Juego no apto para cardíacos
Pipe Manía!!
C and VG Hit 94%
"Un clásico juego arcade rompecabezas que es tan adictivo que debería venir con una advertencia del Ministerio de Sanidad"
Zero Hero 92%
"Entumece y recorre los recodos de tu mente adictiva... Compra este juego y tú no podrás dormir de nuevo"
The Games Machine Premio Estrella 83%
"Un juego rompecabezas de gran genialidad y adictividad, Pipe Manía es simple en concepto, extremadamente estimulante para jugar y atractivo a la vista"
C+VG HIT!
AMIGA FORMAT GOLD
THE One
FOR 16-BIT GAMES
machine
STAR PLAYER
ZERO
GAME Players
GAME OF THE YEAR
Game Players Premio USA
"El mejor juego de estrategia PC de 1989"
Commodore User Screenstar
"Terroríficamente adictivo... más tiempo que cualquier conversión arcade"
ST Action
"Pipe Manía es un juego conceptualmente simple y fresco, el cual es increíblemente adictivo"
"Pipe Manía estará para todas las máquinas. La simplicidad del juego significa que éste se traducirá a todas las máquinas sin perder sus cualidades adictivas. Así que no te preocupes por el sistema que tengas, estate seguro de que no lo perderás" C and VG Feb. 1990
PROEIN SOFT LINE
PROEIN SOFT LINE

JUNGLE Warrior

Una pequeña avioneta rompe con el rumor de sus motores la tranquilidad de la selva amazónica. Su piloto, único tripulante de la misma, transporta dos pasajeros a una recóndita región donde la famosa doctora Susan Vattan, experta bióloga encargada de un trabajo de investigación sobre la fauna amazónica, pretende desarrollar sus trabajos con la ayuda del no menos famoso explorador Keorg Krahen. El viaje transcurre apacible y monótono cuando, repentinamente, uno de los motores comienza a fallar y el piloto se ve obligado a realizar un aterrizaje forzoso en una región aún muy distante del punto de destino.

Pero la inmensa masa de vegetación no presenta ningún claro donde poder realizar un aterrizaje con un mínimo de garantías, y el piloto realiza una maniobra desesperada para enderezar el rumbo del aparato e intentar amortiguar los efectos de una terrible caída contra los árboles. Tras un tremendo estruendo el piloto pierde la vida aplastado entre los restos del morro del avión, pero con su valerosa maniobra consigue paliar los devastadores efectos del choque salvando así la vida de los dos pasajeros.

Horas más tarde, el fragor del metal retorcido ha dejado paso únicamente a los misteriosos sonidos de la jungla. Keorg recupera lentamente la consciencia rodeado de los restos destrozados del aparato y, aún aturdido por los golpes recibidos, sus primeros pensamientos son para Susan. Temiendo lo peor explora rápidamente el interior del aparato localizando el cuerpo sin vida del piloto entre los restos de la cabina, pero sin encontrar rastro alguno de la doctora. Su desaparición le indica al menos que se encuentra con vida aunque, probablemente, en manos de seres desconocidos. Tras explorar los alrededores descubre varias huellas que le llevan a la conclusión de que, sin duda, Susan ha sido raptada por los Ougadú, una supersticiosa tribu que habita en esta zona de la selva que sin duda han raptado a Susan para sacrificarla a sus dioses. Con la firme convicción de que probablemente cada minuto que pasa es precioso, Keorg decide ponerse en marcha rápidamente para rescatar a la doctora antes de que sea demasiado tarde.





Para rescatar a Susan nuestro héroe debe apoderarse de los amuletos custodiados por los hechiceros.



Nuestro protagonista puede nadar y bucear con destreza en algunos lugares.



Contamos con tres vidas y un marcador de energía para conseguir su objetivo.

Preliminares

Reuniendo toda la información que encuentra entre sus cuadernos de notas, Keorg averigua una serie de interesantes datos sobre la vida y costumbres de los Ougadú. Descubre así que se trata de una tribu que rechaza todo contacto con el exterior, por lo cual la mayor parte de su territorio sólo es accesible haciendo uso de unos amuletos que se encuentran en poder de los cuatro hechiceros de la tribu. La poderosa magia de los hechiceros, que custodian fuertemente dichos amuletos, sólo puede ser neutralizada atemorizándoles con los fragmentos de la piedra mágica de Azte-Alk, una antiquísima piedra que representa un grabado del dios Pájaro y que hace siglos fue dividida en cuatro trozos, los cuales fueron escondidos en el interior de otras tantas cúpulas sagradas.



En el recorrido podremos recoger objetos que completan los marcadores de energía y munición.

Por tanto el objetivo de Keorg es encontrar el primero de los fragmentos de la piedra para derrotar al primer hechicero y obtener el amuleto guardado por él, mediante el cual podrá penetrar en nuevas zonas del territorio sagrado de los Ougadú y continuar el proceso con los cuatro hechiceros. Solamente con la ayuda del cuarto y último amuleto podrá acceder a la zona en la que se encuentra prisionera Susan, atada a un poste levantado al borde de un precipicio. Únicamente haciendo uso de la magia de los amuletos podrá hacer desaparecer barreras mágicas que impiden a los intrusos adentrarse en el territorio sagrado. Del mismo modo existen una serie de zonas en apariencia inaccesibles a las que solamente será posible llegar haciendo uso de unos globos de hidrógeno que sólo harán su aparición si Keorg se encuentra en posesión del amuleto correspondiente.

Para cumplir con su difícil cometido Keorg dispone únicamente de tres vidas y un marcador de energía que irá disminuyendo con el contacto de los animales que pueblan la selva y los ataques de los que guerreros Ougadú. Keorg perderá una vida al agotar su energía, pero también perderá una vida completa si cae a una trampa de cuchillos, un pozo de lava u otro de los muchos peligros que encontrará en su camino. Sin embargo, los ríos y lagos que ocupan gran parte del territorio Ougadú no suponen peligro para la integridad de Keorg pues nuestro héroe es capaz de nadar y bucear con destreza en dichos lugares, si bien deberá evitar todo contacto con las pirañas y anguilas eléctricas que pueblan tan húmedos parajes. Para defenderse de los ataques Keorg dispone de una pistola con número limitado de balas que solamente podrán emplear cuando ▶

Aventura en la selva

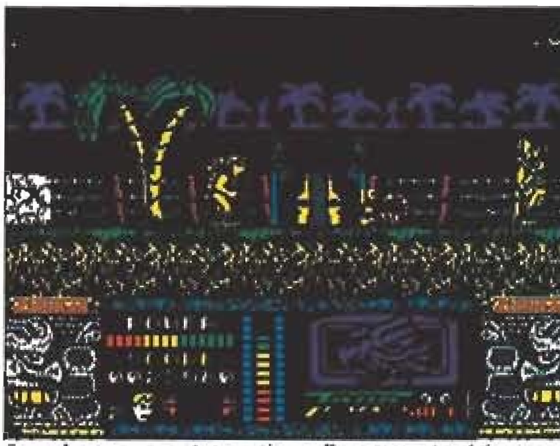
JUNGLE Warrior



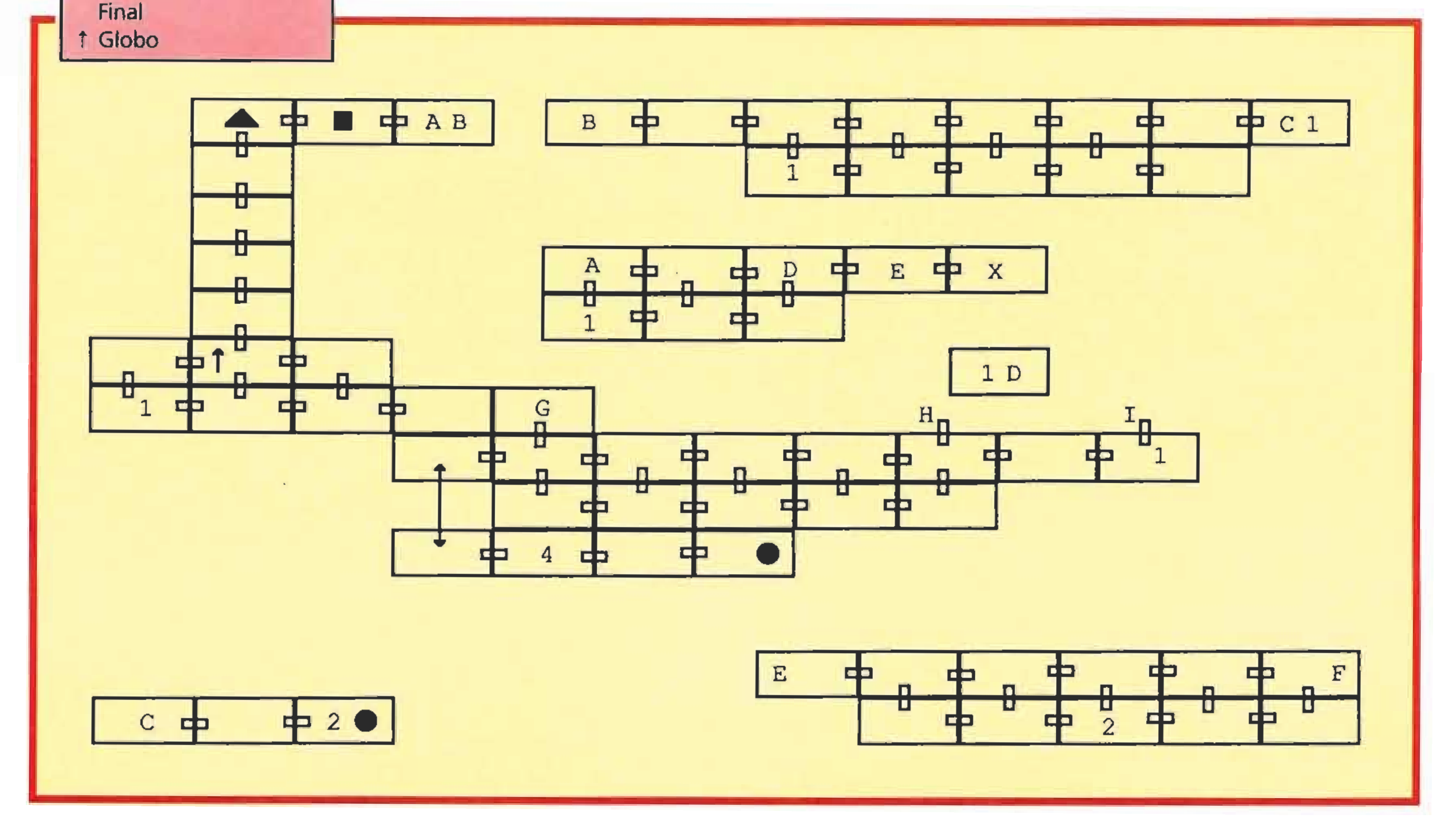
SÍMBOLOS

1 Comida
2 Municiones
3 Inmunidad
4 Trampa
● Fragmento de piedra
X Hechicero
■ Comienzo
▲ Final
↑ Globo

Los globos de hidrógeno nos permiten llegar a zonas de otro modo inaccesibles.



Cuando se encuentre en tierra firme nuestro héroe podrá defenderse del ataque enemigo con su pistola.



se encuentre sobre el suelo, nunca saltando o nadando.

En lugares concretos del mapeado Keorg podrá localizar y recoger (pulsando la tecla destinada a tal efecto) una serie de objetos que le permitirán poner de nuevo al máximo tanto el nivel de energía como de municiones. Menos frecuentes son unos objetos que, al ser recogidos, proporcionan inmunidad momentánea a Keorg mientras la barra de energía se encuentre en estado parpadeante.

La estructura del mapeado no es siempre lineal. En numerosas pantallas encontraremos unas puertas fácilmente reconocibles por dos pilares de piedra que las rodean. Si Keorg se coloca exactamente sobre la puerta y pulsa la tecla apropiada (abajo o arriba según la puerta sea de entrada o salida) podrá acceder a nuevas zonas del mapa sabiendo que, en todo momento, es posible realizar el proceso inverso para regresar a la zona inicial. Para facilitarnos la orientación entre la maraña de pantallas y puertas las hemos identificado mediante una letra que indica el lugar al que conduce cada puerta en concreto. Tanto los fragmentos de la piedra sagrada como los hechiceros se encuentran siempre en las mismas pantallas, lo que facilita su localización.

En busca de Susan

Con su macuto a la espalda y el dedo firme sobre el gatillo Keorg inicia su peligrosa aventura frente a la tienda de campaña que le ha servido momentáneamente de campamento. Solamente una pantalla hacia la izquierda se encuentra Susan atada a un poste al otro lado de un gran precipicio sobre el que es imposible saltar. Con la imagen de la desdichada joven golpeando incesantemente su mente, Keorg hace un esfuerzo de voluntad y se dirige en dirección contraria para sumergirse de lleno en la aventura que se abre ante él.

Una pantalla hacia la derecha Keorg observa dos puertas y se introduce por la situada más a la derecha. Tras superar un gran río, bien nadando o bien haciendo uso del puente semidestruído que los atraviesa, Keorg cruza una nueva puerta y localiza dos pantallas más a la derecha la primera cúpula sagrada. Por el mero hecho de colocarse bajo ella la cúpula comienza a vibrar y se eleva por los aires en una explosión multicolor entregando a Keorg el primer fragmento de la piedra mágica, el cual quedará inmediatamente reflejado en el panel de status pues uno de los cuadrantes del gráfico del dios Pájaro cambiará de color.

Ahora Keorg debe retroceder todo este camino para regresar a la pantalla de las dos puertas y esta vez entrar por la de la izquierda. Tras cruzar un pequeño lago, esta vez necesariamente a nado, observará dos puertas que de momento no le interesan pues es preferible caminar constantemente hacia la derecha hasta encontrarse frente al primer hechicero. Nada más entrar en la pantalla Keorg comienza a ser atacado por las bolas de fuego que lanza el poderoso hechicero, pero gracias al fragmento de la piedra mágica el hechicero retrocederá asustado hacia la derecha a medida que nos acerquemos a él y, lo que es más importante, perderá su invulnerabilidad a nuestros disparos. Por ello será posible disparar repetidamente contra él al tiempo que esquivamos sus ataques para conseguir que el hechicero se desvanezca en una nube de humo. Pasado el peligro podemos recoger sin problemas el amuleto que estaba en poder del hechicero.

Ahora Keorg puede retroceder una pantalla hacia la izquierda y entrar por la puerta que encontrará en dicho lugar. Un gran lago deberá ser cruzado a nado para alcanzar una nueva puerta que deberá atravesar para a continuación caminar tres pantallas más hacia la derecha. Dado que en esta pantalla hay un foso que nos impide seguir avanzando hacia la derecha la única solución, para salir del atolladero, consiste simplemente en esperar pacientemente a que un globo de hidrógeno emerja del foso y saltar en el momento adecuado para atrapar el globo por la cuerda (si fallamos en el salto aparecerá un nuevo globo a los pocos segundos). El globo nos elevará cuatro pantallas hasta lo alto de una pirámide y nos depositará automáticamente ante una puerta franqueada por dos imponentes estatuas. Bastará con entrar por la puerta para, tras una corta caída, llegar al interior de la pirámide.

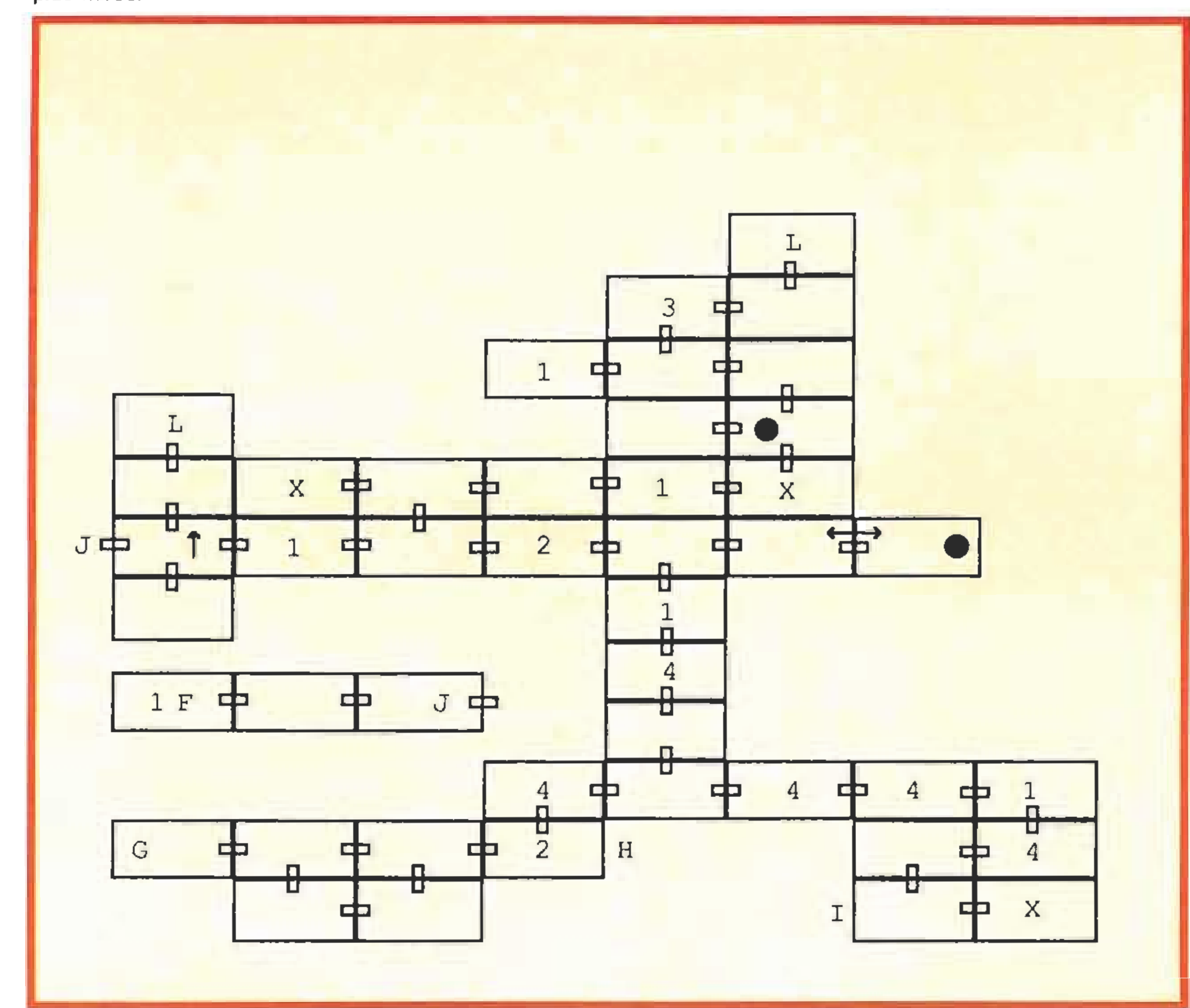
Lanzas que surgen del suelo, máscaras colocadas en las paredes que vomitan mortíferos proyectiles de fuego y otros muchos peligros forman la decoración de tan diabólico lugar. Keorg avanza una pantalla hacia la izquierda, recoge un objeto que le proporciona inmunidad momentánea y hace uso de diversos ascensores para bajar dos pisos hasta localizar, finalmente, la cúpula sagrada que le proporcionará el segundo fragmento de la piedra mágica. Ignorando el camino hacia la izquierda Keorg se deja caer al piso inferior para enfrentarse en un mortal combate con el segundo hechicero, al que derrotará fácilmente gracias al fragmento de piedra recientemente obtenido, recogiendo así un nuevo amuleto.

Tres pantallas hacia la izquierda se encuentra un nuevo hechicero, pero dado que Keorg carece de momento de un nuevo fragmento de piedra que usar en su contra, nuestro héroe no tiene más remedio que bajar un piso más y avanzar hacia la derecha hasta llegar a un mortífero lago de lava que sólo podrá ser superado haciendo uso de un globo de hidrógeno que, hábilmente atrapado, nos trasladará plácidamente al otro extremo donde se encuentra la tercera cúpula. Tras regresar al punto de partida usando un nuevo globo que repetirá el mismo camino en sentido opuesto, Keorg puede por fin dirigirse a la pantalla donde se encontraba el tercer hechicero sabiendo que ahora puede luchar contra él en igualdad de condiciones y obtener un nuevo amuleto. Gracias a dicho amuleto se abrirá una trampilla en el piso inferior de la pirámide (una pantalla a la izquierda del lago de lava) que permitirá a Keorg acceder a la zona más recóndita del territorio sagrado.

Susan se encuentra atada a un poste al borde de un terrible precipicio. ¡Cada segundo cuenta!

En el agua las anguilas y las pirañas pondrán en serias dificultades al intrépido héroe.

La tribu de los Ougadú rechaza el contacto con el exterior. Sólo utilizando los amuletos, que guardan celosamente sus hechiceros, es posible acceder a su territorio.




Numerosas trampas y obstáculos se unen a los enemigos.


Los fragmentos de piedra mantienen su posición en cada partida.


Lanzas que surgen del suelo o máscaras que escupen fuego, son algunos de los elementos de la curiosa decoración.

Haciendo uso de varias escaleras y evitando pisar una serie de trampas mortales que le harían perder instantáneamente una vida, Keorg desciende cuatro pantallas hasta llegar a una bifurcación. De momento nuestro héroe camina una pantalla hacia la izquierda, baja un piso y avanza otras tres pantallas a la izquierda. Ahora entra por una puerta, baja una pantalla, camina hacia la izquierda, vuelve a bajar y camina sin pausa hacia la derecha para localizar la cuarta y última cúpula que le permite completar la piedra mágica. Ahora es el momento de realizar exactamente el mismo camino en sentido contrario para regresar a la bifurcación que señalábamos anteriormente y esta vez tomar el camino de la derecha. Ahora el camino, aunque tortuoso, no presenta desviaciones por lo que basta con recorrerlo en su totalidad para llegar a la pantalla donde el último hechicero nos espera para entablar el combate definitivo. El cuarto amuleto es por fin nuestro y ya nada nos impide llegar al corazón del territorio sagrado y rescatar a Susan.

Pero no te precipites, todavía quedan muchos peligros esperándonos en el camino que nos resta por recorrer. Déjate caer por el agujero abierto en el suelo de la pantalla del hechicero (o, si tienes paciencia, recorre de nuevo el camino anterior) y dirígete en cualquier caso a la pantalla a la que conducía la puerta que atravesaste antes (marcada en el mapa con la letra G). Gracias al cuarto amuleto una pantalla hacia la izquierda observarás que el muro se abre permitiéndote penetrar en el corazón del territorio sagrado.

Ya estamos muy cerca del objetivo final. Sube una pantalla, avanza otra más hacia la izquierda y llegarás al borde de un lago del que surgen nuevos globos de hidrógeno. Atrapa uno de ellos y, tras ascender cinco pantallas, el globo te depositará junto al poste donde se encuentra atada Susan. Te ha costado mucho atravesar el precipicio que te separaba de la joven, pero todos los sacrificios han merecido la pena y ahora por fin puedes poner punto final a tu odisea. Por el mero hecho de tocar el poste podrás observar la escena final y descansar de tan fascinante aventura en la jungla amazónica. ■

P.J.R.

Mapa

JUNGLE War

Los cuatro fragmentos de la piedra de Azte-Alk están escondidos en otras tantas cúpulas sagradas. Cada uno de ellos nos permite derrotar a un hechicero y arrebatarle así el amuleto que custodia.

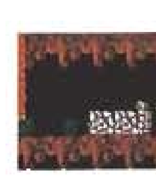
Las puertas comunican, en ambos sentidos, diferentes zonas del mapa.













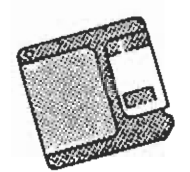
Los ríos y los lagos se hallan poblados por voraces pirañas y peligrosas anguilas eléctricas que dificultarán enormemente los desplazamientos de nuestro protagonista.

EL AMIGA –AHORA– CON LOS MEJORES PROGRAMAS

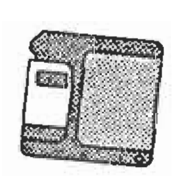
Paquete «APPETIZER»



WRITE Procesador de Textos fácil de aprender y de usar, con sonido incorporado.



PAINT Fantástico programa de dibujo con todas las características para diseños en colores con ordenador.



MUSIC Programa de música que escribe, edita y hace sonar melodías. Permite dirigir una orquesta completa.



TILE Divertido y complicado juego de puzzle, con numerosos niveles de dificultad.



OFERTA ESPECIAL PARA LOS USUARIOS DE AMIGA

Precio del paquete **9.000** Ptas. + IVA
(Programas y manual en castellano)

Deseo me envíen el Paquete APPETIZER, acogiéndome a la oferta especial para usuarios de AMIGA

Precio	12.000 Ptas.
Dto. 25 %	3.000
	9.000
12 % IVA	1.080
	10.080 Ptas.

Acompaño cheque n.º ....
Banco ....
Nombre ....
Dirección ....
Población ....



Príncipe de Vergara, 109 - 28002 MADRID
Valencia, 49-51 - 08015 BARCELONA

KONAMI®

EL VIDEO JUEGO DE BOLSILLO

YA A LA VENTA

Recuerda

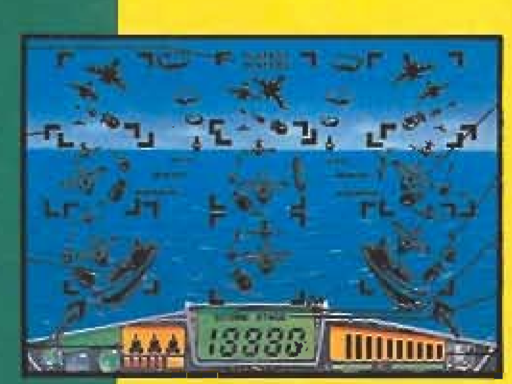
POR SOLO 4.490 PTS.

OFF SOUND GAME SELECT ON/START ALL CLEAR

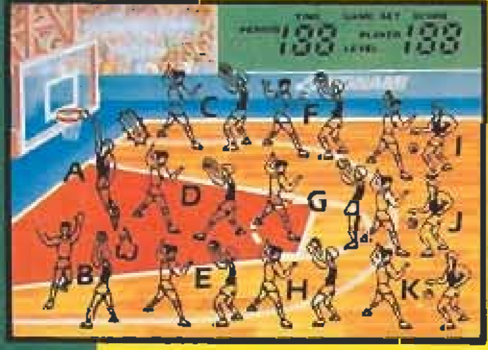
KONAMI

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

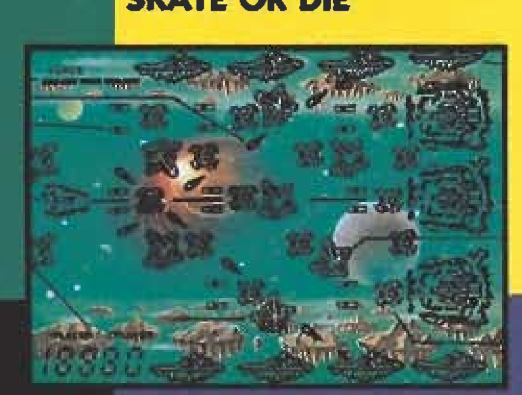
© 1989 Mirage Studios


TOP GUN


GRYZOR


DOUBLE DRIBBLE


SKATE OR DIE


GRADIUS

ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58

ERBE CATALUÑA
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
Tel. (93) 424 35 05

REPRESENTANTE CANARIAS
PEDRO GONZALEZ MELIAN
C/ ROSARIO 8 VEGUETA
35001 LAS PALMAS
TEL. (928) 31 17 74

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TEL. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA 22 BAJO
33208 GIJON
TEL. (985) 15 13 13

SPHERICAL — SPECTRUM



```
 10 REM
 20 REM  A. MERCHAN RIBERA
 50 REM
 60 REM    <<SPHERICAL>>
 80 REM  MEGATRAINER 1.990
 100 REM
 110 BORDER VAL "3": PAPER VAL "
3": INK VAL "7": CLEAR VAL "2480
0": LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE
 VAL "24832": CLS
 120 POKE VAL "23658",VAL "8"
 130 INPUT "TIEMPO INICIAL? (0-2
55)",a
 140 POKE VAL "50986",a
 150 INPUT "INMUNIDAD? ",A$
 160 IF A$="S" THEN POKE VAL "43
938",BIN
 170 INPUT "INFINITOS INTENTOS?
",A$
 180 IF A$="S" THEN POKE VAL "43
920",BIN
 190 INPUT "PUNTOS INICIALES? (0
-65535)",a
 200 LET h=INT (a/256): LET l=a-
256*h: POKE VAL "43677",l: POKE
VAL "43678",h
 210 LOAD ""SCREEN$ : PRINT INK
6;AT 4,10;"Q-UP  A-DOWN";AT 6,9;
"O-LEFT  P-RIGHT";AT 8,11;"SPACE
-FIRE";AT 10,11;"Ent-MAGIC";AT 1
2,12;"R-RETRY";AT 14,12;"H-PAUSE
";AT 16,12;"F-ABORT";AT 19,10;"P
RESS ENTER"
 220 PAUSE BIN
 230 RANDOMIZE USR 42956
```

PARANOIA COMPLEX — SPECTRUM

```
 10 REM A. MERCHAN RIBERA
 20 REM PARANOIA COMPLEX
 30 CLEAR VAL "24319"
 40 LOAD ""SCREEN$ : PAUSE VAL
"250": CLS : LOAD ""SCREEN$ : PA
USE VAL "250": CLS : LOAD ""SCRE
EN$ : LET a=(PEEK VAL "23631"+VA
L "256"*PEEK VAL "23632")+VAL "5
": POKE a,VAL "111": LOAD ""CODE
 VAL "24320"
 50 CLS : POKE a,VAL "111": LOA
D ""CODE VAL "16384": LOAD ""COD
E VAL "20480": POKE a,VAL "244":
 POKE VAL "42533",NOT PI: RANDOM
IZE USR VAL "20480"
```

BLACK TIGER — AMIGA

```
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):V=&H6004:CH=0
FOR I=0 TO 111:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):NEXT
IF CH<>1045684& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (0-7) ";N:IF (N>0) AND (N<8) THEN C%(108)=N
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(73)=V
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(95)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(88)=V+8
INPUT "LLAVES INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(82)=V
INPUT "ANTIDOTOS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(85)=V
INPUT "TIENDA GRATUITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(76)=V+6
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BLACK TIGER' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2c78,0004,41fa,0040,43f9,0007,fe00,2449,303c,009a,12d8,51c8,fffc,2d4a
DATA 002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41,0052,0839,0004,00bf
DATA e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78,0004,42ae,002e,41fa
DATA 0016,216e,fe3a,0018,2d48,fe3a,4cdf,4100,42b8,0000,4e75,0ca9,0000,3800
DATA 002c,660c,21e9,0028,0000,2d7a,0006,fe3a,4eb9,544f,4e49,4ab8,0000,6752
DATA 2f08,2078,0000,317c,4a79,0184,317c,6002,3670,317c,6004,376e,317c,6008
DATA 0f40,317c,6008,1d00,217c,6000,0084,1c60,317c,6024,4c06,317c,4e75,07d4
DATA 317c,6004,006a,317c,6004,0392,d1fc,0001,0000,317c,0000,b330,205f,4e75
```

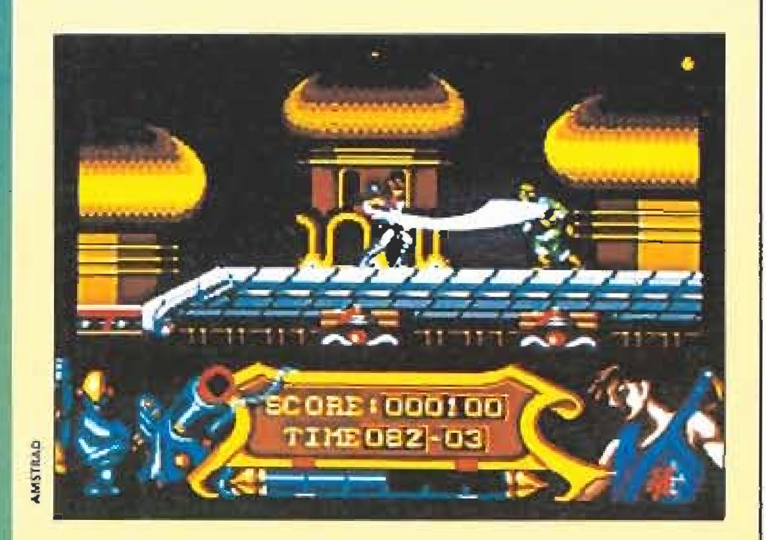
MOONWALKER — PC

```
30 CLS:KEY OFF:DIM D(272)
40 FOR T=1 TO 272:READ C:S=S+C:D(T)=C:NEXT
50 IF S<>25800 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
60 T=0:INPUT "Vidas infinitas fase 1 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+1
70 INPUT "Vidas infinitas fase 2 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+8
80 INPUT "Vidas infinitas fase 3 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+2
90 INPUT "Vidas infinitas fase 4 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+4
100 D(4)=T
110 PRINT "INTRODUCE DISCO DONDE QUIERAS GRABAR CARGADOR Y PULSA TECLA"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "R",#1,"cmoon.com",1
140 FIELD #1,1 AS A$
150 FOR T=1 TO 272:LSET A$=CHR$(D(T)):PUT #1,T:NEXT
160 CLOSE 1
170 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CMOON.COM, CARGALO ANTES DEL 'MOONWALKER' Y C
ONSEGUIRAS JUGAR CON LAS VENTAJAS SELECCIONADAS."
180 END
190 DATA 233, 230, 0, 0, 250, 130, 252, 74, 116, 3, 233, 168
200 DATA 0, 46, 163, 187, 1, 46, 137, 30, 189, 1, 88, 91
210 DATA 83, 80, 46, 140, 30, 191, 1, 142, 219, 46, 160, 3
220 DATA 1, 208, 216, 114, 26, 129, 62, 54, 23, 255, 14, 117
230 DATA 18, 199, 6, 54, 23, 144, 144, 199, 6, 56, 23, 144
240 DATA 144, 199, 6, 58, 23, 144, 144, 208, 216, 114, 25, 129
250 DATA 62, 77, 30, 254, 14, 117, 17, 199, 6, 77, 30, 144
260 DATA 144, 199, 6, 79, 30, 144, 144, 198, 6, 81, 30, 235
270 DATA 208, 216, 114, 37, 129, 62, 112, 32, 255, 14, 117, 29
280 DATA 199, 6, 112, 32, 144, 144, 199, 6, 114, 32, 144, 144
290 DATA 199, 6, 118, 48, 144, 144, 199, 6, 120, 48, 144, 144
300 DATA 198, 6, 122, 48, 235, 208, 216, 114, 26, 129, 62, 207
310 DATA 31, 255, 14, 117, 18, 199, 6, 207, 31, 144, 144, 199
320 DATA 6, 209, 31, 144, 144, 199, 6, 211, 31, 144, 144, 46
330 DATA 142, 30, 191, 1, 46, 161, 187, 1, 46, 139, 30, 189
340 DATA 1, 251, 234, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
350 DATA 0, 67, 97, 114, 103, 97, 32, 97, 104, 111, 114, 97
360 DATA 32, 101, 108, 32, 77, 79, 79, 78, 87, 65, 76, 75
370 DATA 69, 82, 46, 10, 13, 40, 67, 41, 32, 74, 46, 83
380 DATA 46, 70, 46, 36, 0, 14, 31, 184, 33, 53, 205, 33
390 DATA 137, 30, 183, 1, 140, 6, 185, 1, 184, 33, 37, 186
400 DATA 4, 1, 14, 31, 205, 33, 180, 9, 14, 31, 186, 193
410 DATA 1, 205, 33, 186, 232, 1, 205, 39
```

PHOBIA — AMIGA

```
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 111:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):NEXT
IF CH<>1175909& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(95)=V
INPUT "INMUNIDAD TOTAL (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(101)=V+6
INPUT "PASAR PLANETAS VIVOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(98)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PHOBIA' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2c78,0004,41fa,003e,226e,003a,2449,303c,009c,12d8,51c8,fffc,2d4a,002e
DATA 41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41,0052,0839,0004,00bf,e001
DATA 66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,00c2,2c78,0004,42ae,002e,41fa,0034
DATA 20ae,ff3c,41fa,0020,2d48,ff3c,43f8,0020,41fa,0076,2091,41fa,003a,2288
DATA 4cdf,4300,4e75,0000,0000,2f08,41fa,0062,2080,205f,4eb9,544f,4e49,48e7
DATA 4080,223a,0050,0c81,0000,7c6c,6606,41fa,ffda,2080,4cdf,0102,4e75,48e7
DATA 00c0,41fa,ffca,4a90,6724,2250,0c69,4f4b,6d68,661a,4290,137c,0060,3cb8
DATA 137c,0060,5066,337c,4e75,4606,337c,6002,469e,4cdf,0300,4ef9,544f,4e49
```

STRIDER — AMSTRAD




```
10 REM Cargador Strider
20 REM Pedro Jose Rodriguez 19-10-89
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:RESTOR
E:lin=100:dir=&7918:GOSUB 90:lin=150:dir
=&79D8:GOSUB 90:POKE &7C91,&8C
40 INPUT"Inmunidad":a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &7B20,0
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7B25,0
60 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7B2A,0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:LOAD"!",&4000:BORDER 0:INK 0,0
:INK 1,6:INK 2,2:INK 3,26:CALL &BD19:CAL
L &79D8
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE REA
D con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VA
L("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=su
m+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN li
n=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error en la
linea"lin:END
100 DATA F780FF00000E00217989,935
110 DATA FC89FC89FC8AFD180000,1445
120 DATA 5B0000067BD070000000,540
130 DATA 40000000000000000000,64
140 DATA *
150 DATA F3DD218B772100C006C8,1186
160 DATA DD7500DD23DD7400DD23,1187
170 DATA 7CC60867300411 50C019,799
180 DATA 10EA318B773E1006F6ED,1124
190 DATA 792632069C3E16CDD57A,995
200 DATA 30F53EC6B830F02520EF,1333
210 DATA 06C9CDD97A30E678FED4,1615
220 DATA 30F4CDD97A30DC00DD21,1358
230 DATA 3579110200ED5F06122E,595
240 DATA 017806D7CDD57AD20000,1092
250 DATA 3EE7B8CB153E00003E15,846
260 DATA D2347A3A347985323479,971
270 DATA 653A917CAAABDDACDDAD,1556
280 DATA ADDD77000609CB63280D,883
290 DATA 3A917CC686839232917C,1255
300 DATA 0505053A917CC6F23291,977
310 DATA 7CDD231B7AB3C2317AC3,1268
320 DATA 967A11C37AED53827A81,1307
330 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B,1342
340 DATA 2A357911D072ED52C200,1068
350 DATA 0021B17A22827ADDE111,1081
360 DATA 50000601C3317AD17AB3,963
370 DATA CA847AD5DDE113115000,1231
380 DATA 0603C3317AD17AB3C8DD,1306
390 DATA E121D37B000000230603,636
400 DATA C3317ACDE97AD0C3DC7A,1671
410 DATA 7BE607CAE27A3E00C3E7,1398
420 DATA 7A3E133D20FDA704C83E,982
430 DATA F5DBFF1FC8A9E64028F3,1696
440 DATA 792F4F3E000000C3047B,631
450 DATA 37C97C21337986 23BEC2,1138
460 DATA 00000100F6ED49018D7F,826
470 DATA D9E131F8BFE5F33E3D32,1575
480 DATA DE2B3E3D32E92B3E3D32,887
490 DATA C22AC9000000000000000,437
500 DATA *
```

STORMLORD — ATARI ST

```
10    DIM B$(520)
11    FULLW 2
12    clearw 2
20    print "VIDAS INFINITAS PARA - STORM LORD -"
30    PRINT "        POR: D.R.P.  &  M.J.B."
31    PRINT
53    PRINT "INTRODUCE EL DISCO (A) DEL STORM LORD"
54    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
55    PRINT
60    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)":a
65    RESTORE 1000
70    IF A=1 THEN GOTO 80
75    RESTORE 1100
80    READ TRACK,SECTOR,OFFSET,DATO1,DATO2,DATO3
85    XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
90    POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET,DATO1
95    POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET+2,DATO2
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET+4,DATO3
105   XBIOS 9,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
110   END
1000  DATA 31,9,&H124,&h4e71,&h4e71,&h4e71
1100  DATA 31,9,&h124,&h536d,&h000a,&h6b08
```



DOGS OF WAR — ATARI ST

```
10    'POKES DOGS OF WAR
20    'POR M.J.B & D.R.P
30    DIM B$(520)
51    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)":a
52    fullw 2
55    PRINT "INTRODUCE EL DISCO DEL DOGS OF WAR"
60    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
65    IF A=2 THEN GOTO 120
75    RESTORE 1000
80    READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK,SECTOR,OFFSET$,DATO
85    OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90    XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET,DATO
105   XBIOS 9,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
110   NEXT N:end
120   IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125   RESTORE 1100:GOTO 80
1000  DATA 2
1001  DATA 71,4,A0,20081
1002  DATA 70,2,B2,24588
1100  DATA 2
1101  DATA 71,4,A0,21332
1102  DATA 70,2,B2,19052
```



SUPER WONDER BOY — ATARI ST

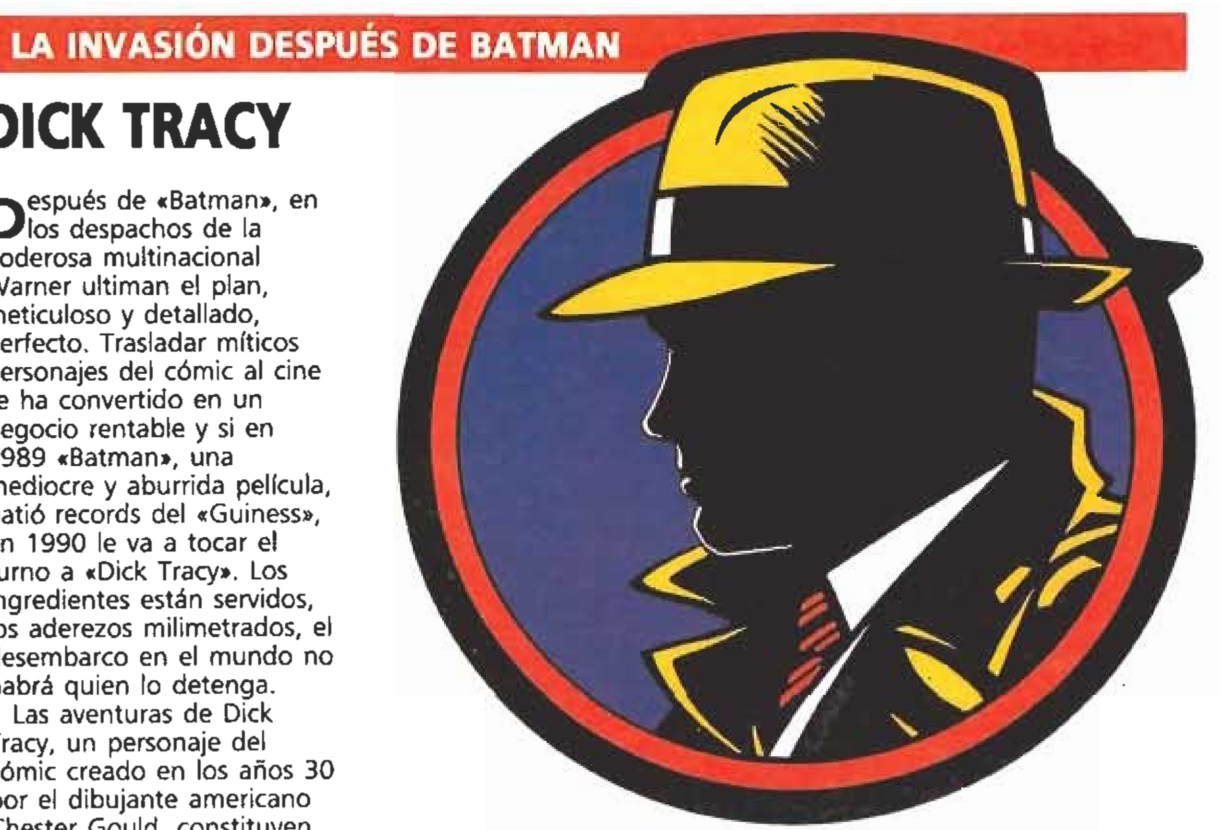


```
10    'POKES SUPER WONDER BOY
20    'POR M.J.B & D.R.P
30    DIM B$(520)
51    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)":a
52    fullw 2
55    PRINT "INTRODUCE EL DISCO 1 DEL SUPER WONDER BOY"
60    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
65    IF A=2 THEN GOTO 120
75    RESTORE 1000
80    READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK,SECTOR,OFFSET$,DATO
85    OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90    XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET,DATO
105   XBIOS 9,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
110   NEXT N:end
120   IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125   RESTORE 1100:GOTO 80
1000  DATA 1
1001  DATA 2,4,A0,24576
1100  DATA 1
1101  DATA 2,4,A0,26112
```

ATARI ST.

LA INVASIÓN DESPUÉS DE BATMAN

DICK TRACY



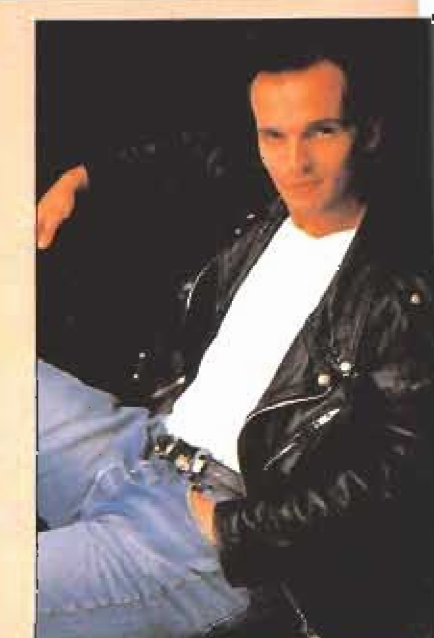
Después de «Batman», en los despachos de la poderosa multinacional Warner ultiman el plan, meticuloso y detallado, perfecto. Trasladar míticos personajes del cómic al cine se ha convertido en un negocio rentable y si en 1989 «Batman», una mediocre y aburrida película, batió records del «Guiness», en 1990 le va a tocar el turno a «Dick Tracy». Los ingredientes están servidos, los aderezos milimetrados, el desembarco en el mundo no habrá quien lo detenga.

Las aventuras de Dick Tracy, un personaje del cómic creado en los años 30 por el dibujante americano Chester Gould, constituyen ya un patrimonio clásico en la historia del género negro. Es un duro detective de la policía y no hay malvado villano que se resista a sus expeditivos métodos de combatir el crimen organizado. Es una especie de Bogart en papel sin su cinismo y sin contradicciones.

En la película, que se estrenará en 1990, será encarnado por Warren Beatty. Y para darle la réplica, acompañarle o engatusarle, tres genuinos representantes de la «fábrica de sueños» de Hollywood: Madonna, Dustin Hoffman y Al Pacino. Que nadie tire ninguno de esos rancios cómics que papá guarda en el trastero, ni mucho menos cualquier cachivache o trasto viejo con el emblema de Dick Tracy. Dentro de unos meses, cuando la «tracymanía» haya enterrado las últimas secuelas de la «batmanía», no faltarán coleccionistas de nuevo cuño que os los intentarán quitar de las manos. Entonces, será el momento de hacerse el interesante y, como si de una investigación de Dick Tracy se tratara pero teniendo cuidado para que nuestra nariz no se parezca a la de Pinocho, contar los sórdidos locales visitados, los legajos desempolvados y las aventuras sufridas para conseguir ese apreciado objeto del detective que obra en nuestro poder.

EL HOMBRE DE MODA

MIGUEL BOSÉ



Para Marisol la vida era una tómbola; para otro ex-niño prodigio, Miguel Bosé, la vida es un poster colgado en una habitación, en la cocina o en el cuarto de baño. Mil ambientes diferentes para mostrar una misma imagen de chico bueno, un pelín rebelde, por encima de todo guapo, moderno y sofisticado, camaleónico y ambiguo. Para él, lo natural es convertirse en chico de moda un día sí y otro también, cuando se lo propone y le interesa. Lo que para otros es un sueño imposible, para Bosé es tan elemental como el beber. Un simple chasquido de dedos, una foto del lado bueno y... portadas en la prensa caradíaca, revuelo en los ambientes de la gente guapa y fea, pulsaciones que se disparan.

El ritual se ha repetido con su último trabajo discográfico, «Los chicos no lloran». Con canciones de otros «hombres de moda» como Luis Bolín de La Unión, Mikel Erentxun de Duncan Dhu o Nacho Vega ex Nacha Pop, ha vuelto a conseguir que las hermanas pequeñas, con la llegada de la primavera, suspiren sin ton ni son, cambien de ídolo como de chaqueta y se porten de una manera más inaguantable que de costumbre. Miguel Bosé es un sarampión que no se cura con la edad, podrás despotricar contra él, esconder su disco en un armario o ignorar que acaba de comenzar el rodaje de una película, pero dará lo mismo. Cuando se lo proponga, tan fácil como guiñar el ojo, el personal se rendirá a sus pies una vez más.

PASIÓN LATINA

DANZA INVISIBLE



Uno tiene la impresión de que los malagueños Danza Invisible disfrutan contribuyendo a la ceremonia de confusión que nos invade por doquier. Ellos no son Elton John, pero aprovecharon el «vicio que nos corroe» e hicieron famosa una canción dedicada a un flipper. Ahora, han colocado aires latinos y salseros a «Catalina», se atreven con un bolero, versionean con intención una vieja canción de amor de Pablo Milanés, «Yolanda», y, ¡ahí queda eso!, además de «rapear a la andaluza», hacen las delicias de los ecologistas con «Naturaleza muerta». Todas estas cosillas y algunas más, han colocado en un LP cuya portada, ¡no hay duda!, sorprenderá tan agradablemente a sus fans como las novedades musicales.

Por si quedaran dudas, Danza Invisible han dejado claro que lo suyo es la música caliente y pasional, construida para el baile y la diversión, que incluso cantando a las cosas del penar no hay que reñir con el jolgorio como remedio para superar la maldita depresión. Vientos del sur, ritmos insinuantes y percusiones para que no decaiga el ánimo, ¡Muermos fuera!

«THRILLER» DE AMOR Y TENSIÓN

«LA CAJA DE MÚSICA»







El irregular y maniqueo Costa-Gavras parece haber dado en el clavo con «La Caja de música», independientemente de que los señores de Hollywood hayan preferido premiar al «cine de llorar» antes que ese que impide al espectador quitar los ojos de la película ni un momento. A la última estirpe pertenece esta historia de nazis llena de intriga, amor, misterio y tensión.

Regada con excelentes actores como Jessica Lange, Armin Mueller-Sthal, Frederic Forrest y Lukas Haas, «La caja de música» cuenta una investigación: la que emprende una abogada durante la Segunda Guerra Mundial. Para favorecer la identificación del espectador con los protagonistas, y que se nos muestren tan reales como la vida misma, también refleja varias apasionadas relaciones de amor y cariño (especialmente emotivas en el caso de la admiración del nieto por el abuelo).

«La caja de música» no es una gran superproducción espectacular, ni una pasarela de mujeres despampanantes (Jessica Lange interpreta a una señora corriente y moliente, o casi, y no a las vampiresas de «El cartero siempre llama dos veces» o «King Kong»). Es tan solo una película que crea adicción durante hora y media de enigma y misterio.

Por Santiago ERICE

CUANDO LA AVENTURA NO ES UN CUENTO DE HADAS

«TIEMPOS DE GLORIA»





«Tiempos de Gloria» es una película basada en hechos reales: los del nacimiento, pasión y muerte del primer regimiento formado exclusivamente por negros que combatió durante la Guerra de Secesión americana (todos los mandos eran blancos, por supuesto). Es un film largo en minutaje y ambiguo, que lo mismo entona encendidos cantos a la disciplina militar que muestra con demasiada crueldad los horrores de la batalla. Es épica, muere hasta el apuntador, y ensalza la valentía, el honor y la libertad con todos los tópicos, y alguno más, que os podáis imaginar.

Y es acción interpretada por más de 2.000 extras que participaron en el rodaje. De ambientación excelente, su director Edward Zwick explota los ya milenarios trucos del oficio (esos que de un vistazo nos hacen descubrir al bueno y al malo, los que elevan o bajan la tensión al son de la música de James Horner, los que aligeran los tiros y las balas con gotas de humor...)

Los americanos siguen empeñados en contar a todo el mundo las «batallitas» de su guerra civil (de «Secesión», dicen los libros de Historia), algo que no es una característica exclusiva, sino que comparten con otros países, como el nuestro sin ir más lejos. La diferencia es que ellos le echan más medios, «morro» y presupuestos al asunto; en vez de contar intimistas dramas personales que invitan al bostezo, los adornan con acción y aventuras, en vez de utilizar símbolos que nadie entiende colocan un mar y unas gaviotas, una forma de representar a la libertad grosera y burda, pero que a nadie resulta incomprensible.

VOZ DULCE PARA GUITARRAS AFILADAS

LOS ROMEOS



Pocas veces una banda española ha sido tan conocida como Los Romeos antes de que se editara su primer LP. Unas maquetas circulando por programas de la FM radiofónica les hicieron acreedores de galardones por votación popular como «banda revelación del 89». En estas condiciones, una multinacional se llevó «el gato al agua», en secreto y a la chita callando convenció al cuarteto para que estampara su firma en un contrato discográfico.

Doce canciones, doce, constituyen el primer treinta y tres revoluciones por minuto de Los Romeos. Una chica, Patricia la dulce, pone su voz de colegiala; los sonidos guitarreros son obra de los componentes masculinos. Ella es la «lolita» y ellos «los viciosos». Música con dureza, ellos, y melodías pegadizas entonadas por ella. Cruce de Jimmy Hendrix, Blondie y los Ramones (lo cuentan los cuatro en la dedicatoria del disco), con aires de Castellón de la Plana. Sofisticados, macarras, acaramelados, la bella y las bestias. Un cóctel explosivo que funciona.

ITALIA 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!

¡¡ LA COPA DEL MUNDO EMPIEZA AQUÍ !!

ERBE

U.S. GOLD

FUJI

● Contiene una Guía completa del Campeonato con el palmarés de los máximos goleadores, Historia de la Copa del Mundo, Grandes figuras del pasado y del presente, exhaustiva información sobre los estadios (capacidad, situación, características...), Emblemas y colores de cada equipo, Test "¿Qué sabes de la Copa del Mundo?"

y esto es sólo el principio

¡¡MANTENTE ATENTO A LAS SORPRESAS!!

SPECTRUM, AMSTRAD (CINTA Y DISCO), COMMODORE 64 Y PC (5¼, 3½), ATARI Y AMIGA.

U.S. GOLD



C/SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91)4581658O